

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребенка – детский сад № станицы Калининской Краснодарского края

Познавательно-практический проект

«ПЕРВЫЕ ШАГИ В ШАХМАТНОЙ ИГРЕ»



Руководитель проекта:
старший воспитатель МАДОУ - д/с №1 М.А.
Яценко

Автор проекта:
воспитатель МАДОУ - д/с №1 Цымбалова Е.Д.

станция Калининская 2018 год

СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА

Паспорт проекта	2
I. Введение. 1.1. Обоснование проекта.....	5
1.2. Актуальность проекта.....	6
1.3. Нормативно-правовое обеспечение инновационного проекта.....	9
1.4. Цель, задачи, объект инновационной деятельности, предмет инновационной деятельности, гипотеза.	9
1.5. Постановка проблемы.....	11
II. Основная часть. 2.1. Теоретические основы проекта.....	13
2.2. Принципы развития шахматного образования в ДОУ.....	14
2.3. Обоснование идеи инновации и механизм реализации инновационного проекта.....	15
2.4. Проектируемые этапы инновационного процесса с обозначением проводимой деятельности по различным направлениям: образовательной, управленческой, взаимодействия с социумом, обогащения образовательной среды.....	17
2.5. Ожидаемые результаты в ходе реализации проекта.....	22
III. Заключение.....	22
Литература.....	23
Приложение 1. Календарно-тематическое планирование.....	24
Приложение 2. Древние легенды и истории.....	30
Приложение 3. Краткий шахматный словарь.....	36
Приложение 4. Правила игры.....	37
Приложение 5. Картотека обучающих игр.....	43

1.Паспорт проекта

Название проекта	«Первые шаги в шахматной игре».
Автор проекта	Цымбалова Е.Д.– воспитатель МАДОУ – центра развития ребенка – д/с №1
Руководитель	М.А.Яценко - старший воспитатель
Участники проекта	Воспитатели, дети старшей группы, родители.
Тип проекта	Познавательный-практический
Актуальность проекта	<p>Актуальным в системе образования остается вопрос по формированию здоровых увлечений семьи. Игра в шахматы способствует развитию интеллекта и духовности воспитанников детских садов, повышает их общекультурный уровень с дошкольного возраста, формирует навыки общения в коллективе, воспитывает чувство взаимопомощи, а также умение достойно переносить поражения и радоваться победам, укрепляет детско-родительские взаимоотношения.</p> <p>Обучение игре в шахматы с дошкольного возраста, актуально еще и потому, что помогает детям некоммуникативного типа не отстать в развитии от своих сверстников, открывает им дорогу к проявлению творческой активности и реализации своих способностей. Расширение круга общения, возможность полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость и застенчивость.</p> <p>Данный проект направлен на организацию содержательного досуга дошкольников, удовлетворение</p>

	их потребностей в активных формах познавательной деятельности.
Цель	Создание условий для личностного и интеллектуального развития детей, формирование общей культуры и организации содержательного досуга семьи посредством обучения игре в шахматы. Популяризация шахматной игры среди педагогов образовательных учреждений района, детей дошкольного возраста их родителей.
Задачи проекта	<p>Образовательные:</p> <p>Образовательные:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнять в количественном и порядковом счете. 2. Учить детей играть в шахматы в соответствии с правилами игры. 3. Вырабатывать технические навыки игры (раздумье, поиск решений, аргумент). 4. Знакомить с принципами взаимодействия фигур. 5. Учить рассуждать, делать умозаключения, выводы. 6. Учить планировать действия. <p>Развивающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развивать игровые навыки. 2. Тренировать внимание, память, логическое мышление, умение рассуждать, делать умозаключения, выводы. 3. Формировать наблюдательность, усидчивость. 3. Активизировать мыслительную деятельность. 4. Развивать творческую активность. <p>Воспитательные:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Прививать интерес и любовь детей к игре.

	<p>2. Учить подчиняться правилам игры и адекватно реагировать на проигрыш и победу.</p> <p>3. Воспитывать самостоятельность.</p>
Ожидаемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> - Дети имеют представления об истории шахмат и выдающихся шахматистах. - Дети имеют представление о шахматной доске, ориентируются на ней - Имеют представления о правилах игры, правильно их применяют. - Различают и называют шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. - Правильно расставляют шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение. - Владеют шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, взятие, шах, мат, пат, ничья. - Имеют представления о некоторых тактических приёмах. - 60% дошкольников от 5 - 7 лет обучены шахматной игре и проявляют к ней интерес.
Срок реализации проекта	2017-2019г (два года)
Этапы реализации проекта	<ul style="list-style-type: none"> I. Подготовительный (май-август 2017) II. Практический (октябрь 2017 - апрель 2019) III. Итоговый (апрель-май 2019)

I. Введение

1.1.Обоснование проекта

Современное прогрессивное общество нуждается в образованных людях, которые могут самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, умеющих прогнозировать последствия принятых решений, способных успешно сотрудничать и конструктивно мыслить, отличающихся предприимчивостью и мобильностью. Безусловно, основы личностных качеств людей закладываются еще в дошкольном детстве. Система образования все больше внимания уделяет проблеме социализации детей в обществе. Создаются благоприятные условия для развития их интеллектуальных и творческих способностей. Интернет-ресурсы и книжные издательства предлагают различные системы и методики ускоренного обучения детей, открываются частные студии и школы раннего развития.

В такой ситуации перед родителями и педагогами дошкольных учреждений на первый план выходит проблема поиска оптимальных программ, гибких образовательных систем, обеспечивающих гармоничное развитие и воспитание ребенка, при этом не противоречащих основному принципу дошкольного образования: полноценного проживания ребенком всех этапов детства и соответствия обучения его возрастными потребностям и индивидуальными особенностями.

Востребованной на сегодняшний день становится и популяризация такой интеллектуальной игры как шахматы в дошкольных образовательных учреждениях и семьях воспитанников. Развитие шахматного образования отражается в нормативных документах Департамента образования и молодежной политики Краснодарского края, педагоги края разрабатывают проекты и программы обучения дошкольников шахматам.

Возникает вопрос как не допустить чрезмерной интеллектуальной нагрузки на ребенка в стремлении родителей и педагогов воспитать юного вундеркинда и научить дошкольника достойно переносить поражения, радоваться своим и чужим победам. Для этого важно понимать, что

шахматная игра должна стать полезным, эффективным средством обучения, воспитания и развития. Процесс игры должен дарить ребенку радость творчества, обогащать его духовно, быть ненавязчивым, увлекательным и интересным.

Работая над данным проектом, мы ставили перед собой задачу изучить и систематизировать имеющийся опыт работы в данном направлении, а так же найти наиболее эффективные методы развития шахматного образования в ДОУ и семье.

1.2 Актуальность проекта

Актуальным в системе образования остается вопрос по формированию здоровых увлечений семьи: приобщению детей к спорту, расширению общего кругозора, развитию интеллектуальных и творческих способностей, хорошей подготовки детей к школе. Игра в шахматы как важная часть общечеловеческой культуры способствует развитию интеллекта и духовности воспитанников детских садов, повышает их общекультурный уровень с дошкольного возраста, формирует навыки общения в коллективе, воспитывает чувство взаимопомощи, а также умение достойно переносить поражения и радоваться победам, укрепляет детско-родительские взаимоотношения. В подготовке к школе очень важным является роль шахмат в развитии памяти, логики, основ стратегического мышления, усидчивости и интеллектуальной выносливости.

Обучение детей дошкольного возраста игре в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, помогает расширить круг общения детей, к тому же дает возможность современному ребенку научиться выбирать главное из потока информации, которая будет его окружать.

Организация и проведение выставок и конкурсов на шахматную тематику, способствует развитию творческого мышления и трудовых навыков у детей.

Обучение игре в шахматы с дошкольного возраста, актуально еще и потому, что помогает детям некоммуникативного типа не отстать в развитии от своих сверстников, открывает им дорогу к проявлению творческой активности и реализации своих способностей. Расширение круга общения, возможность полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость и застенчивость.

Данный проект направлен на организацию содержательного досуга дошкольников, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлен следующими причинами, которые были выявлены в ходе мониторинга детско-родительской заинтересованности шахматной игрой:

- Проявленный интерес дошкольников к игре (76% старших дошкольников заинтересовались историей возникновения и правилами игры; 52 % ребят изъявили желание научиться играть; 30% уже освоили первые азы шахматной игры).

- Семейный запрос (68% опрошенных родителей старших и подготовительных групп, считают необходимым обучения детей шахматной игре в ДОУ).

- Большинство опрошенных родителей и педагогов считают, что семейное увлечение шахматами может стать достойной альтернативой чрезмерного времяпровождения детей у экранов телевизоров, компьютеров и сотовых телефонов и таким образом сократит рост нервно - эмоциональных перегрузок, вызванных большим потоком теле-коммуникативной информации, компьютерными играми и мультипликационными фильмами содержащими пропаганду негативных качеств (агрессию, озлобленность и др.).

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они

многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе».

"Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир. Перейдя от взрослых к детям, удивительная игра становится средством воспитания и обучения... Шахматная игра может занять определенное место в педагогическом процессе детского сада, ибо она учит дошкольников логически мыслить, запоминать, сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность, дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память"[1] - так писал в 90-е годы прошлого столетия выдающийся автор удивительно доступных и увлекательных книг по шахматному развитию детей В.Г.Гришин.

Научить играть в шахматы можно практически любого ребенка, но для этого необходимо запастись большим терпением. И не забывать: все-таки главная наша цель – не воспитывать будущих чемпионов, а прививать малышам интерес к мудрой игре.

На основании выше изложенного мы разработали и реализуем в детском саду проект: «Первые шаги в шахматной игре».

Внедрение данного образовательного проекта позволяет совершенствовать педагогическую компетентность воспитателей, улучшает учебно-методическую и содержательную часть дошкольного образования с целью исполнения Закона об образовании в Краснодарском крае, Стратегии развития образования Краснодарского края, Концепции развития шахматного образования в Российской Федерации, что эффективно сказывается на реализации Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования в Краснодарском крае, и следовательно, способствует повышению качества образовательных услуг, оказываемых детям и их семьям, активизирует творческий потенциал сотрудников ДОУ.

1.3. Нормативно-правовое обеспечение инновационного проекта

1. Закон Российской Федерации «Об образовании» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ;
2. Приказ «О введении федеральных государственных образовательных стандартов и внесения в них изменений, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации» от 5 августа 2013 N 661
3. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях СанПиН 2.4.1.3049-13;
4. Письмо Департамента воспитания дополнительного образования и социальной защиты детей Министерства образования и науки РФ «О комплексном плане мероприятий по развитию шахмат в системе образования» №06-1025 от 17 мая 2008г.;
5. Программа развития шахмат в Российской Федерации на 2011 - 2018 годы. - Одобрена решением Наблюдательного Совета Общероссийской шахматной федерации 2.11.2011 года, - раздел 5.5;
6. Распоряжение главы администрации Краснодарского края от 22 июня 2017 года №181-р Об утверждении плана мероприятий по реализации концепции развития дополнительного образования детей в Краснодарском крае на 2017 - 2020 годы.

1.4. Цель, задачи, объект инновационной деятельности, предмет инновационной деятельности, гипотеза

Цель проекта:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития детей, формирование общей культуры и организации содержательного досуга семьи посредством обучения игре в шахматы. Популяризация шахматной игры среди педагогов образовательных учреждений района, детей дошкольного возраста их родителей.

Задачи проекта:

Образовательные:

1. Упражнять в количественном и порядковом счете.
2. Учить детей играть в шахматы в соответствии с правилами игры.
3. Вырабатывать технические навыки игры (раздумье, поиск решений, аргумент).
4. Знакомить с принципами взаимодействия фигур.
5. Учить рассуждать, делать умозаключения, выводы.
6. Учить планировать действия.

Развивающие:

1. Развивать игровые навыки.
2. Тренировать внимание, память.
3. Формировать наблюдательность, усидчивость.
3. Активизировать мыслительную деятельность.
4. Развивать творческую активность.

Воспитательные:

1. Прививать интерес и любовь детей к игре.
2. Учить подчиняться правилам игры и адекватно реагировать на проигрыш и победу.
3. Воспитывать самостоятельность.

Объект (что рассматривается?):

Шахматное образование участников образовательного процесса.

Предмет (как рассматривается, в каких взаимосвязях?):

Зависимость развития интереса к игре в шахматы от применения современных образовательных технологий.

Гипотеза:

Развитие игры в шахматы у дошкольников будет успешней, если педагоги при взаимодействии с детьми и родителями будут активно использовать современные образовательные технологии.

Участники проекта: дети старшей группы, родители воспитанников, педагоги.

1.5. Постановка проблемы.

Значение шахмат для человеческого общества многогранно и неисчерпаемо. Для одного - это игра, развлечение; для другого - вид спорта; а может быть это искусство или целая наука?

Бесспорно лишь одно - полезность шахмат для формирования и развития личности. Величайший педагог В.А.Сухомлинский в конце 60-х годов XX-го века в книге «Сердце отдаю детям» написал: «Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти ребенка» [2].

Обучение игре в шахматы с дошкольного детства помогает многим детям развиваться быстрее своих сверстников и открывает дорогу к творчеству. Возможности усвоения знаний и приобретения навыков игры в возрасте от 5 до 7 лет выше, чем у учащихся начальной школы и чем раньше ребёнок познакомится с этой игрой, тем выше будет уровень его знаний и умений в этом виде спорта. Многие выдающиеся шахматисты прошлого и настоящего увлеклись этой игрой в очень раннем возрасте: А. Карпов - в 4 года, В. Стейниц, М. Эйве - в 5 лет, Г. Каспаров, Б. Спасский, Р. Фишер - в 6 лет.

В последнее время о социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить и по таким аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой этой древней игры, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. В крупных городах нашего края так же регулярно проводятся шахматные турниры и соревнования, в парках и местах проведения досугов открываются шахматные клубы, для детей организуются кружки шахматной игры.

Так как мы живем в сельской местности, проблема шахматного образования населения ложится на плечи образовательных организаций. Школа и дом детского творчества уже работают в этом направлении, но они

обучают детей шахматной игре с 7 летнего возраста, а мы, реализуя данный проект, решаем задачу раннего обучения детей шахматной игре, начиная с 5 летнего возраста.

Прежде всего, мы обогатили предметную среду в группах: приобрели наборы шахмат и шашек, методическую литературу, создали картотеку логических игр, используя интернет-ресурсы оформили познавательные презентации для детей и родителей. Ведь обучаясь игре в шахматы, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной шахматной доски и фигур в волшебные. Это обогащает детскую фантазию. А изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляет истинное удовольствие, это позволяет воспитать интеллектуально развитую личность, способную в будущем ориентироваться в современном обществе. Овладев навыками шахматной игры в дошкольном возрасте, маленький гражданин России, когда вырастит, будет обладать следующими качествами:

- самостоятельностью и критичностью мышления;
- умением логически и творчески мыслить;
- развитой интуицией;
- умением концентрироваться, собираться в критических ситуациях;
- последовательностью в достижении поставленной цели;
- выдержкой, готовностью отвечать за принимаемые решения;
- хорошей памятью;
- умением планировать, анализировать, контролировать;
- самодисциплиной и самоконтролем;
- уважению к чужому мнению;
- развитой фантазией и воображением;
- умением ценить красоту мысли,
- не падать духом в критических ситуациях.

II. Теоретическое и методологическое обоснование проекта (научно-педагогические принципы, подходы, концепции, положенные в основу проекта)

2.1. Теоретические основы проекта

В основу шахматного образования в Российской Федерации легло положение о развитии внутреннего плана действий у детей, которое обеспечивает способность ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные, планировать ход решения, предусматривать и оценивать возможные варианты и т.п. Эта способность действовать «в уме» рассматривается как одна из универсальных характеристик человеческого сознания, которая представляет собой ключевое условие для развития интеллекта. Способность действовать «в уме» представляет собой нерасторжимое единство, сплав внимания, мышления, воображения и памяти, что стало серьезной научной базой для разработки Федерального курса «Шахматы - школе», системы занимательных развивающих заданий на шахматном материале и шахматно-задачной технологии [3]. Важным условием при изучении шахматного курса в детском саду является умение педагога организовать совместную деятельность с детьми в данном направлении. Введение в увлекательный мир шахмат, знакомство с загадочными свойствами шахматной доски и волшебными особенностями фигур проходит на уровне доступном дошкольнику - через игру и игровые ситуации. Рассказывая сказки и реальные истории, отгадывая загадки, вместе решая занимательные задачи, разгадывая ребусы, обыгрывая задания, анализируя первые шахматные комбинации мы развиваем способность дошкольников действовать «в уме» и закладываем основы будущей успешности ребенка при освоении таких школьных дисциплин, как алгебра, геометрия, физика, история.

Разрабатывая данный проект, мы опирались на труды советского шахматиста, кандидата педагогических наук, методолога шахматного образования Игоря Георгиевича Сухина. Занимательное пособие И.Г.Сухина «Удивительные приключения в шахматной стране для детей 5-8 лет» и книга

«Шахматы, первый год» , рассказывают об истории возникновения и развития шахматной игры, в занимательной форме знакомят детей с правилами игры, ее терминами и секретами фигур. В книгах содержится большое количество занимательных заданий, увлекательных дидактических игр. Для семейного чтения будут интересны мифы и легенды повествующие о зарождении и развитии шахматной игры в разных странах мира. Все это позволяет развивать память наглядно-образное мышление дошкольников, а занимательная форма подачи материала его доступность, множество иллюстраций помогают педагогам, дошкольникам их родителям освоить навыки сложной, но интересной игры.

2.2. Принципы развития шахматного образования в ДОУ:

1. Принцип научности (систематизация методологических основ и разработка программного обеспечения шахматного образования в ДОУ, анализ и мониторинг результатов внедрения шахматного образования в ДОУ);
2. Принцип системности (системно-деятельностный подход);
3. Принцип последовательности от простого к сложному (непрерывность интеллектуального развития детей, преемственности между дошкольным и школьным уровнями шахматного образования);
4. Принцип психологической комфортности - создание благоприятной образовательной среды.
5. Принцип вариативности (благодаря которому у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора);
6. Принцип индивидуализация (осуществление личноно - ориентированного обучения детей дошкольного возраста шахматной игре);
7. Принцип социальной ответственности семьи (вовлечение родителей в шахматное образование, развитие родительской компетентности в совместной деятельности детей и родителей);

8. Принцип социального партнерства (совместные действия образовательных организаций, организаций дополнительного образования и методической службы с целью поддержки развития шахматного образования в Калининском районе).

2.3. Обоснование идеи инновации и механизм реализации инновационного проекта.

Идея инновации состоит в изменении подходов к содержанию, формам и средствам обучения игры в шахматы детей дошкольного возраста.

Основными формами и средствами обучения шахматной игре в детском саду становятся практические игры с использованием шахматных фигур и доски, логические упражнения, широкое использование занимательного материала, включение игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, совместное решение шахматных задач, комбинаций и этюдов, интеллектуально-поисковая деятельность. В своей работе мы так же реализуем педагогическую идею формирования у дошкольников универсальных учебных действий – умение самостоятельно добывать и систематизировать новые знания.

Вышеперечисленные инновационные технологии направлены на развитие активности самого ребёнка, то есть, усвоение содержания шахматного образования, и развитие воспитанника происходит не путем передачи некоторой информации, а в процессе его собственной активной деятельности, что делает возможным достижение целевых ориентиров дошкольного образования.

Проект позволяет объединить педагогов, детей, родителей, научить работать в коллективе, сотрудничать, планировать свою работу. Каждый ребёнок сможет проявить себя, почувствовать себя нужным, а значит, появится уверенность в своих силах. Воспитанники приобретают знания и умения, опыт реальной шахматной деятельности, эмоционально-ценностного отношения к действительности в процессе игры и выполнения постепенно усложняющихся

практических заданий, имеющих не только познавательную, но и прагматичную ценность.

Организуя шахматное образование в детском саду, мы учитывали мнение родительской общественности, которое формировалось постепенно. На первом родительском собрании было получено согласие большинства родителей на использование шахмат в образовательной процессе, после показа презентаций и фото отчетов, свидетельствующих о том, как ребята увлекаются этой игрой в детском саду, у многих родителей возникло желание вместе с детьми сесть за шахматный стол. В процессе совместной игры сложилось единое мнение о том, что игра доставляет огромное удовольствие взрослым и детям! Кроме того, она формирует усидчивость, внимательность, в целом укрепляет детско-родительские отношения. При этом родители понимают, что занятия шахматами для одного ребенка могут стать делом всей его жизни, а для другого хорошим, полезным увлечением и интеллектуальной гимнастикой.

Основные формы обучения шахматной игре:

- Теоретические занятия;
- Дидактические игры и интеллектуальные задания;
- Практическая игра;
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- Шахматные турниры.

Методические приёмы обучения:

Информационно-познавательный: беседа, рассказ, объяснение, художественное слово, уточнение, сравнение, анализ, вопросы, ответы и рассуждения детей.

Игровой: создание игровых ситуаций, игры с пальчиками, словесные игры, игры малой подвижности, познавательные игры-путешествия с целью приобретения знаний.

Наглядный: иллюстрации, альбомы, презентации.

Практический: выполнение практических действий детьми и взрослыми.

2.4. Этапы реализации проекта

1 год

№	Задача	Действие (название мероприятия)	Срок реализации	Полученный (ожидаемый результат)
Этап 1. Подготовительный				
1	Изучить и систематизировать информацию об интеллектуальной игре в шахматы Подобрать популярную литературу о шахматах	1. Подборка литературы о шахматах. 2. Работа в сети интернет. 3. Посещение районных библиотек.	май	Копилка методической и художественной литературы
2	Заинтересовать родительскую общественность в реализации проекта.	1. Родительское собрание с участием педагога дополнительного образования МОУ СОШ №2 Гагина И.В.	июнь	Согласие родителей на внедрении шахматного образования на уровне детского сада
3	Повысить уровень знаний педагога в области дополнительного образования (Шахматы)	Курсы повышения квалификации педагогов	13-17 августа 2017	Повышение педагогической компетенции
4	Обогатить	1. Организация	июль -	Приобретены

	развивающую предметно-пространственную среду интеллектуальными играми .	шахматного уголка в группе «Юный шахматист»; 2. Оснащение игральными наборами: шахматы, шашки и др.), 3. Создание мультимедийной коллекции, 4. Оформление наглядного материал	август 2017 и в течении периода реализации проекта	игральные наборы, разработан ЦОР Собран наглядный материал и коллекция интеллектуальны х игр
--	---	--	--	---

Этап 2.Основной

1	Познакомить детей с историей возникновения шахматной игры	Образовательная ситуация: "Знакомство с легендами и историческими фактами.	сентябрь	Дети имеют представление о истории возникновения шахмат.
2	Заинтересовать детей шахматной игрой через знакомство с увлекательными и достоверными фактами	Рассказы об интересных фактах из жизни выдающихся шахматистов и тренеров	сентябрь - октябрь	Расширение кругозора детей
3	Познакомить детей с шахматной доской , Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей,	1.Игра "Путешествие по шахматному полю" 2.Упражнение "Вертикаль-горизонталь-диагональ" 3.Головоломка "Пройди	в течении периода реализации проекта	Дети имеют представление о шахматной доске, ориентируются на ней

	вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух	по символам"		
4	Знакомить с шахматными фигурами и с их ходами; развить интерес к игре.	1.Образовательная ситуация "Путешествие в мир шахмат" 2. Игра - путешествие "Найди фигуру по описанию" 3.Игра на развитие логического мышления «Шахматный мешочек» 4. Квест-игра "Шахматный секрет" 5. Продуктивная деятельность: лепка шахматных фигур 6. Упражнение "Покажи как ходит фигура"	в течении периода реализации проекта	Различают и называют шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
5	Знакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Закрепление знаний о связях между горизонталями, вертикалями, диагоналями.	1.Образовательная ситуация "Белые и чёрные", 2.Упражнение "Начальное положение" 3. Игра "Куча -мала" 4.Упражнение "Подскажи фигуре место"	в течении периода реализации проекта	Правильно расставляют шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение

		5.Образовательная ситуация "Путешествие по доске"		
6	Формировать представления об элементарных правилах. Развивать мелкую моторику, мышление, усидчивость и внимание.	Образовательная Изучение правил для играющих «Тронул -ходи», «Ход сделан - обратно не вернёшь». Коммуникативное упражнение "Ход-время"	в течении периода реализации проекта	Имеют представления о правилах игры, правильно их применяют, ориентируются во времени
7	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость, владение навыками простейших шахматных задач.	1. Шахматные турниры в группе. 2. Шахматный турнир между старшими группами ДОУ 3. Шахматный турнир между детьми и родителями	2 раз в месяц 1 раз в полгода 1 раз в год	Владеют шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, взятие, шах, мат, пат, ничья.
8	Пропагандировать в семьях воспитанников методы шахматного образования	1. Семейный конкурс творческих работ «Сочиним сказку о шахматном королевстве» 2.Мини-фото проекты	февраль 2018 март	Укрепление детско-родительских отношений Применение дома

		"Играем в шахматы всей семьей"	2018	подходящих методов шахматного образования
9	Закреплять знания игры в шахматы	«КВН» с участием детей и их родителей».	май 2019	Взаимодействие с семьями воспитанников, представляющим и разнообразные культурные традиции.
Этап 3. Заключительный				
1	Закрепить знания. Развивать сообразительность находчивость.	Заключительный шахматный турнир	апрель 2019	
2	Обобщить опыт проделанной работы	Отчет о реализации проекта на сайте детского сада. Представить проект на районном педагогическом фестивале педагогических идей и инноваций в 2019 году	в конце года февраль 2019	
3	Планировать работу на следующий год	Разработка программы шахматного образования в ДОУ	май -август 20019	

2.5. Ожидаемые результаты в ходе реализации проекта:

- Дети имеют представления об истории шахмат и выдающихся шахматистах.
- Дети имеют представление о шахматной доске, ориентируются на ней
- Имеют представления о правилах игры, правильно их применяют.
- Различают и называют шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
- Правильно расставляют шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение.
- Владеют шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, взятие, шах, мат, пат, ничья.
- Имеют представления о некоторых тактических приёмах.
- 60% дошкольников от 5 - 7 лет обучены шахматной игре и проявляют к ней интерес.

III. Заключение

Работа над проектом позволила сплотить участников образовательного процесса, способствовала формированию активной позиции педагогов и родителей в вопросах шахматного образования детей.

В ходе реализации проекта дети познакомились с шахматными фигурами различают и называют их, с шахматной доской, освоили правила игры. Умеют пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеют быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знают ходы шахматных фигур и их отличия. Понимают важность первых ходов. Имеют понятие о приёмах взятия фигур. Умеют самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. У детей развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Они обладают навыками счёта предметов, умеют соотносить количество и число. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеют планировать свои действия, обдумывать их,

рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеют понятие «рокировка», «шах», «мат», «пат».

Работа в данном направлении продолжается, участники проекта готовы к разработки программы шахматного образования в ДООУ.

Литература

1. В.Г. Гришин «Малыши играют в шахматы», М. Просвещение, 1991г.
2. В.А.Сухомлинский "Сердце отдаю детям" , М., Народная асвета 1981 г с.156
3. И.Г.Сухин Концепция Федерального курса «Шахматы – школе» // Международная научно-практическая конференция «Кадровый потенциал Зауралья: вектор развития», 2 июня 2015 года: материалы секции «Интеллектуал Зауралья» («Шахматный всеобуч») / Институт развития образования и социальных технологий. – Курган, 2015. – С. 9–17.
4. И.Г.Сухин «Удивительные приключения в шахматной стране для детей 5-8 лет» М., Поматур 2000
5. И.Г.Сухин «Шахматы. "Первый год обучения" М., Издательство АСТ, 2018
6. И.Г. Сухин Шахматы. Полный курс для детей – Шахматы. Большой самоучитель для детей / И.Г. Сухин. – М., Издательство АСТ, 2017.
7. В.В. Костров. В.Е. Якиревич «Шахматная тетрадь для детей и родителей» - Издательский дом «Литера»,2015.

Календарно - тематическое планирование

№ п/п	Тема	Задачи	Описание образовательной деятельности
Сентябрь			
1.	Педагогический мониторинг	Выявление детско-родительской заинтересованности в шахматном образовании в ДОУ	С родителями - анкетирование С детьми - беседа
2.	Путешествие мир историй и легенд	Знакомить с историей возникновения и развития шахматной игры в разных странах мира	1. Просмотр познавательных презентаций, изучение энциклопедий, чтение легенд и историй 2. Образовательная ситуация: "легенды и исторические факты"
3.	Прогулка по шахматной доске	Знакомить с шахматной доской, шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ. Повторение основных правил личной гигиены	1. Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". 2. "Горизонтально-вертикальная игра" 3. "Чистоплотная игра"
4.	Загадки шахматной доски	Формировать способности ориентироваться на шахматной доске, правильно размещать шахматную доску между партнерами. Знакомить с буквенными обозначениями вертикальной и горизонтальной линий.	1. Игра "Пройди по клеточкам" 2. Упражнение "Поиграем - угадаем" 3. Продуктивная деятельность: аппликация "Шахматное поле"
Октябрь			
1.	Удивительные приключения шахматной доски	Отработка практических навыков ориентировки на шахматной доске	Упражнения на нахождение заданных вертикалей, диагоналей и горизонталей, с использованием буквенно-

			цифровых обозначений
2.	В мире шахматных фигур	Познакомиться с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Научиться различать и называть шахматные фигуры.	1.Игра "Волшебный мешочек" 2.Упражнение "Какой фигуры не стало". 3.Продуктивная деятельность: лепка шахматных фигур
3.	Начальная расстановка фигур	Познакомиться с понятием: начальное положение, научиться правильно расставлять фигуры перед игрой Познакомиться с понятиями: ход, взятие, стоять под боем.	1.Чтение сказки «Чудесные фигуры» 2. Дидактическая игра "Каждой фигуре - свое место" 3. Подвижная игра "Поймай мяч"
4.	Шахматная доска и фигуры	Познакомиться с понятием: партнёры. Правильно расставлять фигуры в начальное положение. Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре	1.Игра "Шахматная школа" 2. Подвижная игра "Один в поле не воин" 3. Правила игры
Ноябрь			
1.	Знакомство с шахматной фигурой Ладья	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами с соблюдением правил игры	1.Чтение дидактической сказки «Как ладья похудела» 2.Рассказ о месте ладьи в начальном положении.
2.	Ладья в игре	Отрабатывать практические навыки игры с ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику	1.Практический показ: ход ладьи, взятие. 2.Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
3.	Знакомство с шахматной фигурой Слон.	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами с соблюдением правил игры	1.Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» 2.Рассказ о месте слона в начальном положении
4.	Слон в игре	Отрабатывать практические	1.Практический показ: ход

		<p>навыки игры со слоном.</p> <p>Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику</p>	<p>слона, взятие</p> <p>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин»,</p>
Декабрь			
1.	Ладья против слона	<p>Учить уважать мнение и решение партнера по игре</p> <p>Формировать умение делать собственные выводы, выяснять закономерности.</p>	<p>1.Практический показ: взаимодействие фигур</p> <p>2.Игра "Шахматная шкатулка"</p> <p>3.Разгадывание загадок</p>
2.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	<p>Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами с соблюдением правил игры.</p> <p>Введение понятия «Ферзь – тяжелая фигура» .</p>	<p>1.Чтение дидактической сказки «Могучая фигура», беседа по содержанию;</p> <p>2. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».</p>
3.	Ферзь в игре	<p>Учить анализировать ситуацию и принимать правильное решение.</p>	<p>1.«Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».</p> <p>2.Продуктивная деятельность: разукрась ферзя.</p>
4.	Ферзь против ладьи и слона	<p>Наблюдать за передвижением фигур на доске, сравнение силы фигур и их позиции.</p>	<p>1.Игры «Атака неприятельской фигуры», «Взятие», «Перехитри часовых».</p> <p>2. Продуктивная деятельность: слепи знакомую фигуру</p>
Январь			
1.	Знакомство с шахматной фигурой Конь	<p>Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами с соблюдением правил игры</p> <p>Введение понятия "Конь - легкая фигура"</p>	<p>1.Чтение сказки «Прыг, скок и вбок». Рассказ и показ сложности ходов коня.</p> <p>2.Дидактическое упражнение "Лабиринт"</p>
2.	Конь против	Отрабатывать практические	1.Задания: «Захват контрольного

	коня, ферзя, ладьи, слона	навыки игры с конем. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику.	поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух
3.	Знакомство с пешкой	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами с соблюдением правил игры	1. Чтение дидактической сказки «Чудесная Пешка». Беседа о роле пешки в игре. 2. Игра "Построение"
4.	Пешка в игре	Отрабатывать практические навыки игры с пешкой. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику.	1. Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух
Февраль			
1.	Пешка против ферзя, ладьи, слона	Знакомство с понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1. Игры: «Двойной удар» «Ограничение подвижности», «Защита», Перехитри часовых» 2. Продуктивная деятельность: Рисование пешки
2.	Знакомство с шахматной фигурой. Король	Научиться играть фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами с соблюдением правил игры	1. Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. 2. Дидактическое задания: «Один в поле воин»,
3.	Король и другие фигуры	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	1. Беседа "Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя". 2. Продуктивная деятельность: лепка знакомых фигур 3. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности»
4.	Ценность шахматных	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение	1. Дидактическая игра «Кто сильнее?»

	фигур.	материального перевеса. Способы защиты.	2. Подвижная игра «Обе армии равны» 3. Шахматные загадки
Март			
1.	Закрепление пройденного материала	Повторение правила хода и взятия каждой из фигур	1. Игра «На уничтожение», королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.
2.	Цель шахматной партии Шах	Формировать представление о позиции «шах» Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь	1. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». 2. Продуктивная деятельность: выставка рисунков "В шахматном королевстве"
3.	Ставим Шах	Научиться объявлять шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Проведение игры всеми фигурами из начального положения.	1. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». 2. Дидактическая игра. «Первый шах».
4.	Шах, закрепление	Рассмотреть ряд положений, в которых совместно определить, стоит ли король под шахом или нет.	1. Упражнение «Пять шахов» 2. Игра «Защита от шаха» 3. Повторение правил шахматной игры
Апрель			
2.	Цель шахматной партии Мат	Формирование представлений о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций. Научиться ставить мат.	1. Чтение сказки «До свидания, Шахматная страна». 2. Беседа о том как ставить мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. 3. Дидактическое задание «Мат или не мат».
3.	Ставим Мат	Анализировать положение фигур на шахматной. Уметь организовать комфортные	1. Решение словесных логических задач 2. Игра "Защита"

		отношения с партнерами по игре.	
4.	Мат, закрепление	Формирование представлений о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	1."Игра на уничтожение" 2.Упражнение "Шах или мат" 3.Шахматные загадки
Май			
1.	Ничья, пат	Познакомиться с понятиями пат, ничья. Организовывать комфортные отношения с партнерами по игре	1. Игра «Мат или пат» 2.Шахматное лото
2.	Рокировка	Познакомить с понятием рокировка . Научиться рокировать	1.Игра "Защита от мата" 2. Повторение правил шахматной игры
3.	Рокировка	Оценивать правильность ходов.. Длинная и короткая рокировка	1.Упражнение "Игра продолжается"
4.	Игра всеми фигурами	Анализировать положение фигур на шахматной доске. Повторение программного материала.	1. Игра "Один в поле не воин" 2. Продуктивная деятельность "Шахматный альбом"

Древние легенды и истории возникновения шахмат, которые будут интересны не только детям но и их родителям

Легенда 1:

Об одной из них рассказывает великий ученый Аль-Бируни в книге «Индия», которая приписывает создание шахмат некоему брамину (это социальная группа в Индии). За своё изобретение он попросил у раджи незначительную, на первый взгляд, награду: столько пшеничных зёрен, сколько окажется на шахматной доске, если на первую клетку положить одно зерно, на вторую клетку 2 зерна, на третью 4, на четвертую – 8, на пятую – 16, на шестую – 32. и т. д. Оказалось, что такого количества зерна нет на всей планете (оно равно $264 - 1 \approx 1,845 \times 10^{19}$ зёрен, чего достаточно, чтобы заполнить хранилище объёмом 180 км³).

Так звучит легенда:

Когда индусский раджа Шерам познакомился с игрой он был восхищен ее остроумием и разнообразием возможных в ней положений. Узнав, что она изобретена одним из его подданных, царь приказал его позвать, чтобы лично наградить за удачную выдумку.

Изобретатель, его звали Сета, явился к трону повелителя. Это был скромно одетый ученый, получавший средства к жизни от своих учеников.

– Я желаю достойно вознаградить тебя, Сета, за прекрасную игру, которую ты придумал, – сказал раджа.

Мудрец поклонился.

– Я достаточно богат, чтобы исполнить самое смелое твое пожелание, – продолжал раджа. – Назови награду, которая тебя удовлетворит, и ты получишь ее.

Сета молчал.

– Не робей, – ободрил его раджа. – Выскажи свое желание. Я не пожалею ничего, чтобы исполнить его.

– Велика доброта твоя, повелитель. Но дай срок обдумать ответ. Завтра, по зрелом размышлении, я сообщу тебе мою просьбу.

Когда на другой день Сета снова явился к ступеням трона, он удивил раджу беспримерной скромностью своей просьбы.

– Повелитель, – сказал Сета,– прикажи выдать мне за первую клетку шахматной доски одно пшеничное зерно.

– Простое пшеничное зерно? – изумился раджа.

– Да, повелитель. За вторую клетку прикажи выдать 2 зерна, за третью 4, за четвертую – 8, за пятую – 16, за шестую – 32...

– Довольно, – с раздражением прервал его раджа.– Ты получишь свои зерна за все 64 клетки доски, согласно твоему желанию: за каждую вдвое больше против предыдущей. Но знай, что просьба твоя недостойна моей щедрости. Прося такую ничтожную награду, ты непочтительно пренебрегаешь моею милостью. Поистине, как учитель, ты мог бы показать лучший пример уважения к доброте своего государя. Ступай. Слуги мои вынесут тебе твой мешок с пшеницей.

Сета улыбнулся, покинул залу и стал дожидаться у ворот дворца.

За обедом раджа вспомнил об изобретателе шахмат и послал узнать, унес ли уже безрассудный Сета свою жалкую награду.

– Повелитель, – был ответ, – приказание твое исполняется. Придворные математики исчисляют число следуемых зерен.

Раджа нахмурился. Он не привык, чтобы повеления его исполнялись так медлительно.

Вечером, отходя ко сну, раджа еще раз осведомился, давно ли Сета со своим мешком пшеницы покинул ограду дворца.

– Повелитель, – ответили ему,– математики твои трудятся без устали и надеются еще до рассвета закончить подсчет.

– Почему медлят с этим делом? – гневно воскликнул раджа. – Завтра, прежде чем я проснусь, все до последнего зерна должно быть выдано Сете. Я дважды не приказываю.

Утром радже доложили, что старшина придворных математиков просит выслушать важное донесение. раджа приказал ввести его.

– Прежде чем скажешь о твоём деле, – объявил Шерам, – я желаю услышать, выдана ли, наконец, Сете та ничтожная награда, которую он себе назначил.

– Ради этого я и осмелился явиться перед тобой в столь ранний час, – ответил старик. – Мы добросовестно исчислили все количество зерен, которое желает получить Сета. Число это так велико...

– Как бы велико оно ни было, – надменно перебил раджа, житницы мои не оскудеют. Награда обещана и должна быть выдана...

– Не в твоей власти, повелитель, исполнять подобные желания. Во всех амбарах твоих нет такого числа зерен, какое потребовал Сета. Нет его и в житницах целого царства. Не найдется такого числа зерен и на всем пространстве Земли. И если желаешь непременно выдать обещанную награду, то прикажи превратить земные царства в пахотные поля, прикажи осушить моря и океаны, прикажи растопить льды и снега, покрывающие далекие северные пустыни. Пусть все пространство их сплошь будет засеяно пшеницей. И все то, что родится на этих полях, прикажи отдать Сете. Тогда он получит свою награду. С изумлением внимал царь словам старца.

– Назови же мне это чудовищное число, – сказал он в раздумье.

– Восемнадцать квинтиллионов четыреста сорок шесть квадриллионов семьсот сорок четыре триллиона семьдесят три биллиона семьсот девять миллионов пятьсот пятьдесят одна тысяча шестьсот пятнадцать, о повелитель!..

Легенда 2:

Описание этой легенды было найдено у персидского поэта Фирдоуси, написавшего эпос около тысячи лет назад. В одном индийском царстве жила царица и два ее сына-близнеца Гав и Талханд. Пришло время им царствовать, однако мать не могла решить, кого поставить царем, поскольку любила сыновей одинокого. Тогда царевичи решили устроить бой, выигравший и станет правителем. Поле боя выбрали на берегу моря и окружили его рвом с водой. Создали такие условия, чтобы отступить было некуда. Условием турнира

было не убить друг друга, а разгромить войско противника. Начался бой, в результате которого погиб Талханд. Узнав о гибели сына, царица впала в отчаянье. Прибывшего Гава она упрекала в убийстве брата. Однако он ответил, что не причинил телесного вреда брату, тот умер сам от истощения организма. Царица попросила рассказать подробно о том, как происходил бой. Гав вместе с людьми со своего окружения решили воссоздать поле битвы. Для этого взяли доску, разметили клетки и поместили на нее фигурки, изображавшие воюющих. Противостоящие войска поставили на противоположные стороны и разместили рядами: пехота, конница и опять пехота. В среднем ряду по центру стоял царевич, рядом - его главный помощник, далее по две фигуры слонов, верблюдов, коней и птиц Рух. Двигая разные фигуры, царевич показал матери, как проходила битва. Таким образом, видно, что древняя шахматная доска имела 100 клеточек и фигуры на ней стояли в три линии.

Легенда 3

Следующая легенда гласит, что как-то в Индии когда она была очень сильной страной ею правил один правитель. А вся мощь армии была в особо обученных боевых слонах. С их помощью он уже разбил все армии его противников и множество лет не знал чем заняться. Как-то раз он объявил, что тот, кто сумеет придумать что-то, что ему понравится получит всё что пожелает. И к нему приходили безумно много мудрецов со всех стран и приносили ему все очень красивое и сделанное только из золото или драгоценности. Но все что приносили эти мудрецы было не по душе правителю. И как-то раз к нему пришел один небогатый Шах. Он пришел с небольшой дощечкой и фигурками но вся игра была сделана из дерева и как только правитель увидел это. Он ужасно разозлился «Что это еще такое? Все изделия которые мне показывают сделаны из золота или драгоценностей, а ты мне тут с какими-то деревяшками пришел», на то Шах ответил так «не в золоте интерес игр, а в мудрости» и в этот момент правитель увидел что фигурки на вид как и его армия. Правитель заинтересовался и согласился посмотреть. А когда Шах показал правителю как играть в игру со словами " Твоя армия

величественная и непобедимая но сможешь ли ты выиграть здесь на маленькой дощечке со своим войском и с противником с такой же армией?" Когда правитель начал играть ему понравилась эта игра и он был уверен что выиграет Шаха с легкостью, однако в первой партии Шах победил правителя и правитель попробовал снова но уже обдумывая каждый ход, и во второй партии он выиграл. После этого ему безумно понравилась эта игра. И каждый раз когда он нападал на вражеского короля он произносил «шах»(ей шах) предупреждая что королю грозит опасность, а когда он побеждал он говорил «Шаху мат» что означало король умер. Но как вы помните правитель обещал всего что пожелает тому кто сделает то изделие, которое ему понравится и король решил исполнить свое обещание и он спросил чего Шах желает и шах ответил на первый взгляд небольшую награду «если на первую клетку шахматной доски положить одно зерно на вторую два на третью четыре и так далее но оказалось что такого количества нет во всём королевстве. Ведь это 92 233 720 000 019 зёрен. Истории так и не сказано как правитель рассчитался из шахом. Но есть еще одна легенда как появилась эта чудесная игра.

Легенда 4:

Как-то в Индии был очень мудрый правитель во время его правления в странах процветала но у него было сына близнецы они отличались только тем что любили носить разную одежду. Один любил ходить в белой одежде, а другой в черной. Перед смертью мудрый правитель не знал кого из сыновей сделать царем и поделил правительство поровну. Но вскоре братьям захотелось чтобы был один правитель и каждый считал, что ним должен стать именно он. Братья поссорились и началась большая война в которой гибли ужасно много людей. Через некоторое время братья поняли что война бесчисленна, но никто не прекращал войну, потому-что тот кто закончит войну проиграет и не станет правителем. Но всё же каждый брат хотел, и помирится, и найти способ стать правителем. И как-то раз к ним пришел старичок и сказал, что если они закончат войну в которой умерло половина Индии, то он покажет как им честно определить правителя. Братья согласились и старик достал деревянную

дощечку и фигурки черного и белого цвета, он рассказал братьям правила игры и началась много дневная «война» в которой тщательно придумывался каждый ход. И в этой партии победил «белый» и после этого случая в шахматах первыми ходят белыми, а в шахматы начало играть очень много людей.

Немного истории:

Прародительница шахматной игры - Чатуранга

Не позже начала 6 века на северо-западе Индии появилась первая известная нам игра, родственная шахматам - чатуранга. Она имела уже вполне узнаваемый «шахматный» вид (квадратная игровая доска 8×8 клеток, 16 фигур и 16 пешек, похожие фигуры), но принципиально отличалась от современных шахмат двумя особенностями: игроков было четверо, а не двое (играли пара на пару), а ходы делались в соответствии с результатами бросания игральных костей. Каждый игрок имел по четыре фигуры (колесница (ладья), конь, слон, король) и по четыре пешки. Конь и король ходили так же, как в шахматах, колесница - в пределах двух полей по вертикали и горизонтали, слон - сначала на одно поле вперед или по диагонали, позже он стал «прыгать» через одно поле по диагонали, причём, подобно коню, при ходе мог перешагивать через свои и неприятельские фигуры. Ферзя не было вовсе. Для выигрыша в партии нужно было уничтожить всё войско противников.

Краткий шахматный словарь

1. Активные шахматы – когда время на партию отводится по 30 минут на каждого игрока.
2. Арбитр – шахматный судья.
3. Анализ – подробный разбор позиции, партии.
4. Битое поле – поле, которое контролируется пешкой или фигурой.
5. Вертикаль – линия, которая идет от игрока к игроку, обозначается восемью буквами.
6. Блиц – быстрые партии, когда игрокам на все ходы отводится по 5 минут.
7. Вилка – одновременное нападение на две фигуры.
8. Взятие – уничтожение пешки или фигуры.
9. Горизонталь – прямая на шахматной доске, идущая слева направо, обозначается цифрами.
10. Диагонали – линии доски, идущие наискосок. Состоят из полей одного цвета, разной длины.
11. Гамбит – жертва пешки в дебюте для захвата инициативы.
12. Диаграмма – шахматная доска, печатаемая в книгах. Белые фигуры располагаются внизу.
13. Дальнобойные фигуры – фигуры, которые контролируют поле по всем линиям доски. Это ферзь, ладья и слон.
14. Развитие – ввод фигур в игру.
15. Позиция – размещение фигур и пешек на шахматной доске.
16. Поле – одна из клеток на шахматной доске.
17. Разряд – шахматная квалификация, самый низший 4 разряд, затем идет 3, 2 и 1, кандидат в мастера, мастер, гроссмейстер.
18. Размен – обмен фигурами или пешкам. Бывает выгодный и невыгодный.
19. Турнир – вид шахматных соревнований: на получение разряда, на личное первенство, на звание сильнейшего, командный.
20. Таблица – документ, куда записываются очки игроков.

Правила игры

Начало игры

В начале игры шахматная доска должна располагаться так, чтобы каждый игрок имел клетку белого (или светлого) цвета в правом нижнем углу. Шахматные фигуры расставляются одинаково в каждой партии.

На второй и седьмой линиях располагаются пешки.

Ладьи стоят в углах, кони рядом с ними, затем слоны, и, наконец, ферзь, который всегда стоит на поле одного с ним цвета (белый ферзь на белом, черный ферзь на черном), и король рядом с ферзем.

Игрок с белыми фигурами всегда ходит первым. До этого, игроки обычно решают, кто получит какие фигуры путем жребия. Сначала ходят белые, затем чёрные, потом опять белые, затем снова чёрные... И так до конца игры.

Как ходят фигуры

Все шесть фигур ходят по-разному. Фигуры, за исключением коня, не могут “перепрыгивать” через другие фигуры, и не могут ходить на поля, занятые фигурами своего цвета. Фигуры могут занимать поля, на которых расположены фигуры соперника, осуществив их взятие. Фигуры, как правило, надо располагать так, чтобы они угрожали взять фигуры соперника, могли защитить свои фигуры или контролировать важные поля.

Король

Король является наиболее важной, но и самой слабой фигурой. Король может двигаться только на одно поле в любом направлении - вверх, вниз, в стороны, по диагонали. Король не может ходить на те поля, на которых он будет находиться под шахом (то есть может быть взят).

Ферзь

Ферзь является самой сильной фигурой. Он может двигаться по любой прямой (по горизонтали, вертикали или диагоналям) на любое возможное расстояние, но не перепрыгивая через фигуры своего цвета. И, как и у всех

фигур, если ферзь берет фигуру соперника, его движение заканчивается.

Ладья

Ладья может ходить на любое расстояние, но только по горизонтали и вертикали. Ладьи особенно сильны, когда они защищают друг друга и работают вместе!

Слон

Слон может двигаться так далеко, как он захочет, но только по диагонали. Каждый слон начинает на клетке своего цвета, и должен всегда оставаться на клетках того-же цвета. Слоны хорошо работают вместе, так как они покрывают слабые стороны друг друга.

Конь

Конь ходит не так, как все остальные фигуры. Сначала конь перемещается на два поля по горизонтали или по вертикали, а затем на одну клетку перпендикулярно первоначальному направлению (как русская буква “Г”). Также конь это единственная фигура, которая может “перепрыгивать” через другие фигуры и пешки.

Пешка

Пешки отличаются от других фигур тем, что ходят и осуществляют взятие по-разному: ходят прямо вперед, а взятие осуществляют по диагонали. Пешки ходят только вперед на одно поле за один ход, за исключением их самого первого хода, когда они могут пойти вперед на два поля. Пешка может пойти на поле, занимаемое фигурой (пешкой) соперника, которая расположена по диагонали на смежной вертикали, одновременно забирая эту фигуру (пешку). Пешки не могут ходить (осуществлять взятие) назад. Если прямо перед пешкой есть другая фигура или пешка, она не может пройти мимо этой фигуры или пешки либо взять ее.

Превращение

У пешек есть одна отличительная особенность - они могут превращаться в другие фигуры. Пешка, достигшая последней горизонтали (8-й для белых, 1-й для чёрных), заменяется любой (кроме короля) фигурой того же цвета по

выбору игрока, совершающего ход. Превращение производится немедленно (тем же ходом) независимо от наличия на доске фигур того же наименования. Обычно пешку превращают в ферзя. Только пешки могут превращаться в другие фигуры.

Взятие на проходе

Еще одно правило, связанное с пешками, называется “взятие на проходе” (от “en passant,” в переводе с французского “на проходе”). Взятие на проходе - это специальный ход пешки, при котором она берёт пешку противника, перемещённую сразу на два поля. Но под боем оказывается не то поле, на котором остановилась вторая пешка, а то, которое было пересечено ею. Первая пешка завершает взятие именно на этом, пересечённом поле, как если бы пешка противника переместилась лишь на одно поле. Подобная ситуация становится возможной только в тех случаях, когда пешка располагается на пятой (для белых пешек) или четвёртой (для чёрных пешек) горизонтали, а поле, которое пересекает пешка противника, находится у неё под боем. Взятие пешки противника может осуществляться только сразу после её перемещения на два поля. Совершать взятие на проходе можно только ответным ходом, иначе право взятия на проходе теряется.

Рокировка

Еще одно специальное правило называется рокировкой. Этот ход позволяет сделать две важные вещи одновременно: обезопасить своего короля и вывести ладью из угла доски на более активную позицию. Рокировка заключается в перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и затем ладьи на соседнюю с королём клетку по другую сторону от короля. Рокировка возможна при соблюдении следующих условий:

- Это должен быть первый ход короля в данной партии;
- Это должен быть первый ход передвигаемой ладьи в данной партии;
- Поля между ладьей и королем свободны, на них нет других фигур;

- Король не должен находиться под шахом и поле, которое он должен пересечь или занять, не должно быть атаковано одной или несколькими фигурами соперника.

Обратите внимание, что в начале партии в одном направлении король ближе к ладье. Если Вы делаете рокировку в эту сторону, она называется рокировкой на королевском фланге. Рокировка в другую сторону, через поле, на котором в начале партии стоял ферзь, называется рокировкой на ферзевом фланге. Независимо от того, в какую сторону совершается рокировка, король передвигается на два поля.

Шах и Мат

Как было сказано выше, цель игры состоит в том, чтобы поставить мат королю противника. Это происходит, когда король попадает под шах и не может из него уйти. Король может выбраться из-под шаха тремя способами: пойти на безопасную клетку (рокировка запрещена!), закрыться другой фигурой или взять шахующую фигуру. Если король не может избежать мата, то игра закончится. Обычно при мате короля не убирают с доски, а партия считается законченной.

Ничья

Иногда в шахматной партии нет победителя, а фиксируется ничья.

Есть 5 правил, по которым шахматная партия завершается ничьей:

1. Пат, то есть положение, при котором игрок, имеющий право хода, не может им воспользоваться, так как все его фигуры и пешки лишены возможности сделать ход по правилам, причём король не находится под шахом.

2. Игроки могут просто согласиться на ничью и перестать играть.

3. Недостаточно фигур на доске для того, чтобы поставить мат (например король и слон против короля).

4. Игрок объявляет ничью, если одна и та же позиция на доске повторяется три раза (не обязательно три раза подряд).

5. Пятьдесят последовательных ходов были сыграны, при этом ни один из игроков не сделал ход пешкой и не осуществил взятие фигуры или пешки.

Взялся - ходи!

Если игрок касается фигуры, то он обязан сделать ей ход.. Если игрок касается фигуры соперника, он должен осуществить ее взятие.. Игрок, который хочет прикоснуться к фигуре только чтобы поправить ее на доске, должен сначала объявить о своем намерении, как правило, говоря “поправляю”..

Контроль времени.

В большинстве турниров используется контроль времени, отведенного на всю партию, а не на каждый ход.. Оба игрока получают равное количество времени на партию, каждый игрок может решить, как использовать это время.. После того, как игрок делает ход, он нажимает кнопку на часах, чтобы запустить часы соперника.. Если у игрока закончилось отведенное на игру время и оппонент заявляет об этом, тот игрок, у которого закончилось время, проигрывает. Исключением являются случаи, когда у заявившего игрока недостаточно фигур, чтобы поставить мат - в таком случае партия заканчивается вничью..

Основные стратегии:

Защитите Вашего короля! Переведите короля в угол доски, как правило, там ему безопаснее.. Не откладывайте рокировку. Как правило, надо рокироваться как можно быстрее.. Помните, не имеет значения, насколько вы близки к тому, чтобы поставить мат сопернику, если он поставит вам мат первым.!

Не отдавайте фигуры бесцельно! Не теряйте свои фигуры бездумно! Каждая фигура имеет свою цену, и вы не сможете выиграть игру без фигур, нужных для постановки мата. Есть простая шкала, позволяющая оценить относительную ценность каждой фигуры:

Пешка - базовая единица

Конь стоит 3 пешки

Слон стоит 3 пешки

Ладья стоит 5 пешек

Ферзь стоит 9 пешек

Король - бесценен

Для чего нам нужно знать сравнительную силу фигур? Во-первых, она определяет общую полезность фигуры. То есть ладья, обычно приносит больше пользы на доске, чем скажем слон. Во-вторых, ценность фигуры нужно осознавать при разменах..

Контролируйте центр доски! Вы должны контролировать центр доски своими фигурами и пешками. Если вы контролируете центр, то у вас больше возможностей для хорошего расположения своих фигур на доске, а сопернику тяжелее найти для своих фигур хорошие поля.. В приведенном выше примере белые делают хорошие ходы, чтобы контролировать центр, ходы черных - плохие..

Используйте все свои фигуры! Ваши фигуры не приносят никакой пользы, отсиживаясь в тылу. Старайтесь развивать все свои фигуры для того, что бы вы могли их использовать при атаке короля соперника.. Использование лишь одной или двух фигур для атаки не сработает против сильного соперника.

Играйте и выносите уроки из каждой игры - и с проигранной, и с выигранной!

Учитесь и совершенствуйте свою игру!

Не расстраивайтесь, если вы не выиграете все свои партии! Все иногда проигрывают - даже чемпионы мира. Если Вы научитесь извлекать уроки из проигранных партий, Вы всегда сможете получать удовольствие от шахмат!

Картотека обучающих игр

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитикосинтетическая 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.

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

«Кто сильнее» Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько?». «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных

досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

Шахматные фигуры, первое знакомство «Волшебный мешочек» В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

Шахматные фигуры, первое знакомство «Угадай-ка» Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

Шахматные фигуры, первое знакомство "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: 36 «Секрет».

Шахматные фигуры, первое знакомство «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

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

Шахматные фигуры, первое знакомство «Большая и маленькая» На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

Шахматные фигуры, первое знакомство «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.

Шахматные фигуры, первое знакомство "Кто быстрее" К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

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

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

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

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

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

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

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