

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 2» городского округа Самара

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 6
от «01» июня 2022г.



«Утверждаю»
Заведующий МБДОУ
«Детский сад № 2» г.о. Самара
М.А. Шафигулина

Приказ № 131
от «01» июня 2022г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Детские шахматы»

Направленность: физкультурно-спортивная

Возраст: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик программы:
Чернова Анастасия Сергеевна,
воспитатель

Самара, 2022

Пояснительная записка

Программа составлена на основе программы «Шахматы, первый год» И.Г.Сухина.

Предлагаемая дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста «Шахматы» направлена на интеллектуальное развитие детей, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте. Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен.

Цель программы: Создать условия для личностного и интеллектуального развития дошкольников посредством игры в шахматы.

Задачи программы:

1. Обучать правилам игры в шахматы.
2. Формировать устойчивый интерес воспитанников к игре в шахматы.
3. Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики.
4. Формировать мотивацию к познанию и творчеству; активизировать мыслительную деятельность воспитанников.
5. Создать условия для формирования и развития коммуникативных, интеллектуальных и социальных компетенций воспитанников.
6. Способствовать воспитанию волевых качеств и самостоятельности.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Исследования, проведенные современными российскими психологами Л. Венгером, В. Давыдовым, В. Мухиной и др., свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития.

Новизна:

Предложенная программа составлена на основе программы «Шахматы, первый год» И. Г.Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок. В их числе:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения «Игры на уничтожение»: фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры.

Обучение игре в шахматы осуществляется на основе общих **методических принципов**:

Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов**:

Принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса

Принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

Принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

Принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

Принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Использование данных принципов позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Процесс обучения игре в шахматы необходимо сделать максимально наглядным, доступным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Использование различных технологий позволит увлечь ребенка:

- Развивающее обучение – при развивающем обучении ребёнок самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий.

- Игровое обучение – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои секундные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

- Эвристическое обучение позволяет подвести детей с помощью умелой постановки вопросов воспитателя и благодаря собственным усилиям к самостоятельному мышлению и приобретению новых знаний.

На начальном этапе работы преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Словесный метод даёт возможность передать детям информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

Игровой метод предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за воспитателем сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

Наглядный - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний

дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

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

Занятия по игре в шахматы проводится 1 раз в неделю.

Форма проведения занятий: групповая

Этапы реализации программы: 1 год.

Уровень освоения программы: ознакомительный.

Программа предназначена для детей дошкольного возраста – от 5 до 7 лет.

Учебный план охватывает 4 блока: шахматная доска, шахматные фигуры, три стадии игры, итоговые занятия и викторины. Каждый блок рассчитан на определённое количество занятий и часов.

Структура занятия по обучению игре в шахматы:

1. Повторение пройденного материала.
2. Новый материал.
3. Закрепление нового материала.
4. Итог занятия.

Для закрепления знаний используются дидактические задания и игры, позиции для игровой практики (диаграммы).

Материально-техническое обеспечение Программы

1. шахматные столы;
2. настольные шахматы;
3. демонстрационная настенная магнитная доска с комплектом шахматных фигур;
4. шахматные часы;
5. дидактические игры для обучения игре в шахматы;
6. наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты);
7. шахматы напольные;
8. автоматизированное рабочее место тренера;
9. электронные образовательные ресурсы (обучающие видеокурсы, презентации, обучающие и игровые шахматные программы);
10. книжно-печатная шахматная продукция для детей (учебники, рабочие тетради и д.п.)

Ожидаемый результат

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения).

К концу учебного года дети знают:

- обозначение полей, линий и фигур по шахматной нотации;
- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- правила работы в группе;
- ценность и сравнительную силу шахматных фигур.

К концу учебного года дети умеют:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- сыграть короткую партию всеми фигурами;
- проводить элементарные комбинации;
- осуществлять коммуникации с партнёром.

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Месяц	Название темы	Количество часов
1.	Сентябрь	Шахматная доска	3
2.		Шахматные фигуры	1
3.	Октябрь	Начальное положение	1
4.		Ладья	2
5.	4 неделя октября	Слон	2
6.	Ноябрь	Ладья против слона	1
7.		Ферзь	2
8.	Декабрь	Ферзь против ладьи и слона	1
9.		Конь	2
10.	4 неделя декабря	Конь против ферзя,	2
11.	1 неделя февраля	ладьи, слона	
12.		Пешка	1
13.	Февраль	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	2
14.		Король	2
15.	1,2 неделя марта	Король против других фигур	3
16.			
17.	3,4 неделя Марта	Шах	2
18.	Апрель	Мат	3
19.		Ничья, пат.	1

18.	Май	Рокировка	1
19.		Шахматная партия	1
20.		Повторение программного материала	1
		Всего часов	34

3. Содержание программы

Процесс обучения необходимо сделать максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Занятия должны увлекать ребенка, строиться на свойственных детям-дошколятам потребностях и интересах, на использовании «дошкольных» видов деятельности. Именно действие – способ познания ребенком окружающего мира. И если мы хотим, чтобы ребенок что-то всерьез усвоил, мы должны воплотить это в деятельность самого ребенка. И, что также важно для наших целей, что ведущей деятельностью дошкольников является игра.

Отведение нескольких занятий для изучения каждой фигуры объясняется тем, что на первом занятии дается лишь краткая информация об особенности этой фигуры, ее возможностях, а закрепление хода обеспечивается при минимальном количестве других фигур. На следующих занятии возможности этой же фигуры рассматриваются во взаимодействии с большим количеством своих и неприятельских фигур, а навыки и умения оперирования изучаемой фигурой всеми детьми доводятся до сравнительно высокого уровня, позволяющего в дальнейшем без затруднения перейти к изучению последующего материала.

Реализация программы

№ п/п	Название темы	Основная деятельность
1	Шахматная доска	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта-хвастунишки».
2	Шахматная доска	Расположение доски между партнерами Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры «Горизонталь». «Вертикаль».
3	Шахматная доска	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г Сухина «Приключения в Шахматной стране» (М: Педагогика, 1991.— С. 132—135) или дидактической сказки «Лена, Оля и Баба Яга» (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3- 14). Дидактическое задание «Диагональ».
4	Шахматные фигуры	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры

		«Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура». «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».
5	Начальное положение	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
6	Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых». «Один в поле воин». «Кратчайший путь»
7	Ладья	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух). «Ограничение подвижности».
8	Слон	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт». «Перехитри часовых». «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
9	Слон	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух). «Ограничение подвижности».
10	Ладья против слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых». «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». «Защита». «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля». «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».
11	Ферзь	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь — тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».
12	Ферзь	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».
13	Ферзь против ладьи и слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности»
14	Конь	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь — легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

15	Конь	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
16	Конь против ферзя, ладьи, слона	Дидактические задания: «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита».
17	Конь против ферзя, ладьи, слона	Дидактические задания: «Выиграй фигуру»- Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
18	Пешка	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».
19	Пешка	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
20	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита».
21	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
22	Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых»
23	Король	Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».
24	Король против других фигур	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых» Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля»
25	Король против других фигур	Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар» Дидактические игры «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки)
26	Король против других фигур	Дидактическое задание «Взятие». Дидактическая игра «Ограничение подвижности». Партия
27	Шах	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».
28	Шах	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».
29	Мат	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».

30	Мат	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход».
31	Мат	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
32	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».
33	Рокировка	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
34	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».
35	Шахматная партия	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
36	Повторение программного материала	Проведение шахматного праздника «В королевстве шахматных фигур»

4. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

Упражнения по обучению детей шахматной игре

1. Узнаваемость фигур. Нахождение фигуры по названию, цвету. Конь, пешка, ладья, король, ферзь, слон.
2. «Большая и маленькая»- развитие глазомера, внимания.
3. Д/и «Кто быстрее и точнее»- расстановка шахматных фигур
4. Д/и «Что изменилось» - нахождение ошибки в расстановке, развитие внимания, памяти.
5. Ориентировка на шахматной доске. Середина – Край. Угол – Центр. Поставить названную фигуру в центр, край, угол.
6. Упражнения с шахматным королем. Поставить короля в центр, край, угол доски. Нахождение соседних клеточек. Счет 3, 5, 8.
7. Ориентировка на шахматной доске: горизонталь, вертикаль, диагональ.
8. Упражнения с шахматным ферзем, поставить ферзя в центр, край, угол доски. Нахождение соседних клеточек. Счет 3, 5, 8. Использование фишек.
9. Упражнения с шахматным слоном. Поставить слона в центр, край, угол доски. Нахождение соседних клеточек.
10. Упражнения с шахматным конем. Поставить коня в центр, край, угол доски. Нахождение соседних клеточек.
11. Упражнения с шахматной ладьей. Поставить ладью в центр, край, угол доски. Нахождение соседних клеточек.

Дидактические игры и игровые задания

«Узнай фигуру»

Задачи: Развивать тактильные ощущения, память; обследовать выбранную фигуру с закрытыми глазами и назвать её, находить фигуру по словесному указанию («найди ключого слона», «гладкого коня»).

«Шахматные прятки»

Задачи: Закреплять знание шахматных фигур и их отличительные признаки – название, как ходят; учить детей придумывать и отгадывать загадки.

«Мешочек»

Задачи: Закрепить название шахматных фигур и их начальную позицию на шахматной доске. Описание. Дети по одной вынимают из мешка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Горизонталь»

Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

«Вертикаль»

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

«Диагональ»

То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

«Волшебный мешочек»

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

«Угадай-ка»

Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура»

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

«Что общего?»

Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая»

Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«Кто сильнее?»

Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«Обе армии равны»

Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Да или нет?»

Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!»

Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие»

Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру

«Защита»

Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. Список используемой литературы

1. Гришин В., «Мальши играют в шахматы» Г 85 Просвещение, 1991.- 158с.:
2. Гришин В. «Шахматная азбука» М. Издательство «Физкультура и спорт». 1972. 59, [1] с., с цв. рис. в тексте. Тираж 200 000 экз. 29,1 x 21,9. В издат. илл. обл.
3. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Издательство: Феникс (2004 г.) 320 стр.
4. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Издательства: АСТ, Астрель (2008 г.) 287 стр.
5. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
6. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992