

Управление образования Собинского муниципального округа
Владимирской области
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Собинского муниципального округа детский сад № 11 «Ласточка»
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по
художественно-эстетическому направлению развития детей

РАССМОТРЕНА:
На педагогическом Совете № 1
МБДОУ детский сад № 11
«Ласточка»

Протокол № 1 от 28.08.2025г

УТВЕРЖДЕНА:
Заведующей
МБДОУ детский сад № 11 «Ласточка»
Кучакова И.Е.

Приказ № 40/11.ОД от 28.08.2025г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Юные шахматисты»

Направленность: **физкультурно-спортивная**
Возраст обучающихся: **5-7 лет**
Срок реализации: **2 года**
Уровень программы: **ознакомительный**

РАЗРАБОТЧИКИ:
Щекина Ольга Анатольевна
воспитатель
Епифанова Екатерина Владимировна
старший воспитатель

г. Лакинск 2025 год

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	7
1.3.Содержание программы	8
1.4. Планируемые результаты	15
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	16
2.1. Календарный учебный график	16
2.2. Условия реализации программ	16
2.3 Формы аттестации	18
2.4 Оценочные материалы	18
2.5 Методические материалы	19
2.6. Список использованной литературы	19
Приложения	21

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юные шахматисты», далее – программа, является нормативным документом, содержащим максимально полную информацию о предлагаемом детям дополнительном образовании физкультурно-спортивного направления, имеющим конкретные образовательные цели и диагностируемые образовательные результаты.

Программа разработана на основе авторской программы И.Г. Сухина «Шахматы». М.: Астрель, 2020 г

Программа ориентирована на формирование личностного развития ребенка 5 лет и старше посредством вовлечения его в интеллектуально-спортивную среду, в частности путем знакомства с шахматным искусством.

Для реализации данной программы не требуется специальных шахматных знаний и навыков игры – взрослый может пройти процесс обучения вместе с обучающимся.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неоценима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление дошкольника, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, целеустремленность. Формирование умения правильно и корректно вести себя в стрессовой ситуации, возникающей в течение шахматной партии, позволяет отнести шахматы не только к учебному, но и воспитательному фактору. Выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию. К сожалению, в дошкольном детстве пока не выделены периоды, сензитивные к обучению игре в шахматы. Но достоверно известно одно: не стоит пропускать эти годы, иначе происходит необратимый процесс.

Программа создана согласно концепции развивающего обучения и предполагает системно-деятельностный, компетентностный подход к образованию детей дошкольного возраста.

Важной составляющей процесса реализации Программы является интеллектуально-соревновательная деятельность, в которой ребёнок участвует совместно с другими детьми и взрослыми. Также важно подчеркнуть, что занятия шахматами в дошкольном возрасте являются средством выявления и поддержки математически одарённых детей.

Нормативно-правовое обеспечение программы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года".
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)».
6. Распоряжение Администрации Владимирской области от 02 августа 2022 года № 735-р «Об утверждении Плана работы и целевых показателей Концепции развития дополнительного образования детей во Владимирской области до 2030 года»

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Актуальность.

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.

Новизна

Заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом мультимедийного оборудования, дидактического материала (карточки, задачи), активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана.

Педагогическая целесообразность

Данная программа целесообразна, поскольку процесс обучения азам шахматной игры способствует:

- развитию у детей логического мышления, суждений, умозаключений, способности ориентироваться на плоскости;

- учит ребёнка запоминать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности;
- вырабатывает умение вести точные и глубокие расчёты, требующие предприимчивости, дальновидности, смелости, хладнокровия, дерзости, настойчивости и изобретательности, фантазии, а также формируют волю.

Отличительной особенностью является то, что данный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен дошкольникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Уровень программы.

Уровень программы – ознакомительный.

Адресат программы:

обучающиеся 5-7 лет.

Психолого-педагогические особенности возрастной группы обучающихся

Возрастные особенности развития детей 5-6 лет

У детей 5-6 лет продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; систематизируются представления детей. Они называют не только основные цвета и их оттенки, но и промежуточные цветовые оттенки; форму прямоугольников, овалов, треугольников. Воспринимают величину объектов, легко выстраивают в ряд – по возрастанию или убыванию – до 10 различных предметов. Однако дети могут испытывать трудности при анализе пространственного положения объектов, если сталкиваются с несоответствием формы и их пространственного расположения. В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие, и т.д. Однако подобные решения окажутся правильными только в том случае, если дети будут применять адекватные мыслительные средства. Среди них можно выделить схематизированные представления, которые возникают в процессе наглядного моделирования; комплексные представления, отражающие представления детей о системе признаков, которыми могут обладать объекты, а также представления, отражающие стадии преобразования различных объектов и явлений (представления о цикличности изменений): представления о смене времен года, дня и ночи, об увеличении и уменьшении объектов в результате различных воздействий, представления о развитии и т.

Кроме того, продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно логического мышления. В дошкольном возрасте у детей еще отсутствуют

представления о классах объектов. Дети группируют объекты по признакам, которые могут изменяться, однако начинают формироваться операции логического сложения и умножения классов. Так, например, старшие дошкольники при группировке объектов могут учитывать два признака: цвет и форму (материал) и т.д.

Как показали исследования отечественных психологов, дети старшего дошкольного возраста способны рассуждать и давать адекватные причинные объяснения, если анализируемые отношения не выходят за пределы их наглядного опыта.

Восприятие в этом возрасте характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления о цикличности изменений); развиваются умение общаться, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь, образ Я.

Возрастные особенности детей 6-7 лет

Характерной особенностью данного возраста является развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи.

Внимание. Если на протяжении дошкольного детства преобладающим у ребенка является непроизвольное внимание, то к концу дошкольного возраста начинает развиваться произвольное внимание. Когда ребенок начинает его сознательно направлять и удерживать на определенных предметах и объектах.

Память. К концу дошкольного возраста происходит развитие произвольной зрительной и слуховой памяти. Память начинает играть ведущую роль в организации психических процессов.

Развитие мышления. К концу дошкольного возраста более высокого уровня достигает развитие наглядно-образного мышления и начинает развиваться логическое мышление, что способствует формированию способности ребенка выделять существенные свойства и признаки предметов окружающего мира, формированию способности сравнения, обобщения, классификации.

Для деятельности ребенка 6-7 лет характерна эмоциональность и большая значимость эмоциональных реакций. Психическое развитие и становление личности ребенка к концу дошкольного возраста тесно связаны с развитием самосознания. У ребенка 6-7летнего возраста формируется самооценка на основе осознания успешности своей деятельности, оценок сверстников, оценки педагога, одобрения взрослых и родителей. Ребенок становится способным осознавать себя и то положение, которое он в данное время занимает в семье, в детском коллективе сверстников.

Объем и срок освоения: 2 года, 72 часа, с сентября по май каждого года
1 год обучения - 36 часов,

2 год обучения – 36 часов.

Формы обучения: очная

Особенности организации образовательного процесса.

Занятия проводятся в помещении с группой детей. Могут организовываться шахматные турниры.

Режим занятий:

1 раз в неделю по 1 часу.

Количество обучающихся:

1 год обучения - 18-22 человека.

2 год обучения - 20-25 человек.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития детей посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

1 год обучения

Обучающие:

- формировать устойчивый интерес обучающихся к игре в шахматы;
- обучить правилам игры шахматы;
- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий;
- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также, умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

Развивающие

- способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
- приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству.

Воспитательные

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

2 год обучения

Обучающие:

- способствовать освоению знаний в области теории и практики шахматной игры;
- познакомить с правилами поведения партеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами
- обеспечить успешное овладение дошкольниками основополагающих принципов ведения шахматной партии;

Развивающие:

- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;

Воспитательные:

- воспитывать интерес к шахматной игре, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

1.3. Содержание программы

Учебный план - 1 год обучения

	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Диагностика	1	0,5	0,5	
2	Введение	1	0,5	0,5	Беседа. Дидактическая игра
3	Шахматная доска	4	2	2	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
4	Шахматные фигуры	6	3	3	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
5	Начальное положение	2	1	1	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
6	Ладья	3	1,5	1,5	Педагогическое наблюдение

					Опрос, беседа, дидактические игры
7	Слон	3	1,5	1,5	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
8	Ладья против слона	2	1	1	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
9	Ферзь	4	2	2	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
10	Ферзь против ладьи и слона	2	1	1	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
11	Конь	4	2	2	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
12	Конь против ферзя, ладьи и слона	2	1	1	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
13	Диагностика	1	0,5	0,5	Диагностические материалы
14	Итоговое занятие «В стране шахматного королевства»	1	0	1	Викторина
	Всего:	36	18	18	

Содержание учебного плана

1.Диагностика

Теоретическая часть: определение уровня знаний детей о шахматной доске и шахматных фигурах

Практическая часть: определение уровня практических умений и навыков детей

2.Вводное занятие.

Теоретическая часть: Чтение, инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».

Практическая часть: Знакомство с шахматной доской.

3. Шахматная доска

Теоретическая часть: Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Положение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.

«Вертикаль» и др. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагональ. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Практическая часть: Дидактические задания и игры «Горизонталь», Дидактические задания и игры «Поиграем – угадаем», «Диагональ» и др.

4. Шахматные фигуры

Теоретическая часть: Познакомить детей с шахматными фигурами. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практическая часть: Дидактические игры «найди фигуру» «Угадай оописание» «Найди фигуре свое место»

5. начальное положение

Теоретическая часть: Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: ферзь любит свой цвет. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Практическая часть: дидактическая игра «Расставь фигуры по местам»

6. Ладья

Теоретическая часть: Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

Практическая часть: Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».

7. Слон.

Теоретическая часть: Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры.

Практическая часть: Дидактическое задание «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля».

8. Ладья против слона

Теоретическая часть: Движения ладьи и слона на шахматной доске.

Практическая часть: Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

9. Ферзь

Теоретическая часть: Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Просмотр фильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».

Практическая часть: Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

10. Ферзь против ладьи и слона

Теоретическая часть: Движения ферзя, ладьи и слона на шахматной доске.

Практическая часть: Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

11. Конь.

Теоретическая часть: Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура.

Практическая часть: Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

12. Конь против ферзя, ладьи и слона

Теоретическая часть: Движения коня, ферзя, ладьи и слона на шахматной доске.

Практическая часть: Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

13. Диагностика

Теоретическая часть: устный опрос по пройденному материалу

Практическая часть: определение уровня освоения практических умений и навыков за год обучения

14. Итоговое занятие

Совместное мероприятие «В стране шахматного королевства»

Учебный план, 2 год обучения

	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	

1	Диагностика	1	0,5	0,5	Диагностические материалы
2	Введение	1	0,5	0,5	Беседа. Дидактическая игра
3	Пешка	3	1,5	1,5	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
4	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня.	2	1	1	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
5	Король	3	1,5	1,5	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
6	Король против других фигур	2	1	1	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
7	Шах	3	1,5	1,5	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
8	Мат	5	2	3	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
9	Ничья, пат.	2	1	1	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
10	Рокировка	2	1	1	Педагогическое наблюдение Опрос, беседа, дидактические игры
11	Шахматная партия	10	2	8	Шахматная игра
12	Диагностика	1	0,5	0,5	Диагностические материалы
13	Итоговое мероприятие	1	0	1	Викторина
	Всего	36	14	22	

1. Диагностика

Теоретическая часть: определение уровня знаний детей о шахматной доске и шахматных фигурах

Практическая часть: определение уровня практических умений и навыков детей

2. Вводное занятие.

Теоретическая часть: актуализация знаний детей о шахматной доске и фигурах

Практическая часть: Дидактическая игра «В мире шахмат»

3. Пешка

Теоретическая часть: Место пешки в начальном положении. Ладейные, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешки. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Практическая часть: Дидактические задания «Один в поле воин», «Лабиринт». Дидактическая игра «Ограничение подвижности».

4. Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня

Теоретическая часть: Движения пешки, коня, ферзя, ладьи и слона на шахматной доске.

Практическая часть: Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические задания «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых». Дидактическая игра «Ограничение подвижности».

5. Король.

Теоретическая часть: Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Короля не бьют, но под бой его ставить нельзя.

Практическая часть: Дидактические задания «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Дидактические задания «Один в поле воин». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля».

6. Король против других фигур

Теоретическая часть: Движения короля и других фигур на шахматной доске.

Практическая часть: Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

7. Шах.

Теоретическая часть: Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Три способа защиты от шаха. Открытый шах. Двойной шах..

Практическая часть: Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Шах с выигрышем фигуры», «Защита от шаха». Дидактические задания «Дай открытый шах», «Открытый шах с выигрышем фигуры»

8. Мат.

Теоретическая часть: Мат ферзем, ладьей, слоном. Мат конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном (простые примеры). Мат в один ход конем, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные случаи с большим числом фигур.

Практическая часть: Дидактическое задание «Мат или не мат». Дидактическое задание «Мат в один ход». Дидактические задания «Мат в один ход», «Пять матов», «Пропавшая фигура».

9. Ничья, пат.

Теоретическая часть: Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

Практическая часть: Дидактическое задание «Пат или не пат».

10. Рокировка.

Теоретическая часть: Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практическая часть: Дидактические задания «Рокировка», «Мат в один ход». Дидактические задания «Выиграй фигуру».

11. Шахматная партия.

Теоретическая часть: Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий.

Практическая часть: Дидактическая игра «Два хода». Шахматные партии.

12. Диагностика

Теоретическая часть: определение уровня знаний детей о шахматной доске и шахматных фигурах

Практическая часть: определение уровня практических умений и навыков детей

13. Итоговое мероприятие.

Шахматный праздник.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

К концу первого года

Обучающие:

- У обучающихся сформирован устойчивый интерес дошкольников к игре в шахматы;
- Обучающиеся знают правила игры в шахматы - правильно помещают шахматную доску между партнерами, расставляют шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- Обучающиеся знают основные шахматные понятия - имеют представление о шахматной доске, могут ориентироваться на ней, различают и называют шахматные фигуры;

- Обучающиеся имеют представление о взаимодействии между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также, умеют применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры, умеют играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса
- Обучающиеся умеют ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

Развивающие:

- У обучающихся развивается и активизируется мыслительная деятельность;
- Обучающиеся приобщаются к самостоятельному решению логических задач;
- У обучающихся сформирована мотивация к познанию и творчеству.

Воспитательные:

- У обучающихся развивается усидчивость, целеустремленность, воля, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

К концу второго года

Обучающие:

- У обучающихся имеются знания в области теории и практики шахматной игры - имеют представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах, владеют основными шахматными терминами, правильно применять элементарные правила игры, различают горизонталь, вертикаль, диагональ, знают ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- Обучающиеся знакомы с правилами поведения партеров во время шахматной игры, умеют во время шахматной партии действовать в соответствии с этими правилами – рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход, записывать шахматную партию, разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры.
- Обучающиеся владеют основополагающими принципами ведения шахматной партии;

Развивающие:

- У обучающихся развиты все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- У обучающихся развито умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- Обучающиеся активно используют полученные знания в процессе игровой практики за шахматной доской;

Воспитательные:

- у обучающихся развит интерес к шахматной игре, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1	01.09.25	29.05.26	36	36	36	1 раз в неделю по 1 часу
2	01.09.26	31.05.27	36	36	36	1 раз в неделю по 1 часу

2.2. Условия реализации программы

- материально-техническое обеспечение

Занятия по программе проводятся в групповой комнате, с ярким естественным и искусственным освещением. Для занятий необходимы:

- компьютер;
- шкафы для хранения методического и дидактического материала, а также необходимых для рабочих материалов;
- экран и проектор;
- шахматная доска демонстрационная настенная магнитная;
- шахматы демонстрационные плоскостные магнитные;
- цветные фишки магнитные.

Для каждого учащегося необходимо:

- Стол и стул,
- шахматные доски
- шахматные фигуры

информационное обеспечение

- Разработки педагога для обеспечения образовательного процесса (учебно-методический план, сценарии мероприятий, методические разработки);
- Разработки педагога для проведения занятий (планы и конспекты занятий, схемы, таблицы);

- Информационный материал (книги, тематические журналы, видеоматериалы);

Творческие отчеты по программе (фотоальбомы, оригиналы работ, грамоты, дипломы);

- карточки с заданиями
- картотека дидактических игр по обучению игре в шахматы
- фонотека с записями для проведения ОД
- комплекты учебных материалов для детей
- альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии

Методическое обеспечение.

- Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 2024.
- Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 2020
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. – М.: Новая школа, 2022.
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. М.: Новая школа, 2022.
- Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. М.: Новая школа, 2022
- Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. М.: Новая школа, 2022
- Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 2021.

кадровое обеспечение: воспитатель группы

2.3. Формы аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка, аналитический материал, журнал посещаемости, фото, отзыв детей и родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: аналитический материал по итогам проведения психологической диагностики, аналитическая справка, конкурс, открытое занятие, отчет итоговый, праздник, викторина, турнир.

В конце каждого раздела программы предусмотрены задания и упражнения для закрепления знаний и тактических умений, а также контрольные занятия по итогам обучения.

2.4. Оценочные материалы

Для оценки эффективности образовательного курса занятий, проводится диагностика освоения курса занятий детьми в конце каждого года обучения, констатируя произошедшие изменения. Эти данные оформляются в сводную таблицу. (Приложение 2)

В качестве диагностических, используются игровые задания, предложенные И.Г.Сухиным:

- ✓ Задание № 1. История шахматной игры.
- ✓ Задание № 2. Правильное расположение шахматной доски.
- ✓ Задание № 3. Название шахматных фигур.
- ✓ Задание № 4. Расположение шахматных фигур и пешек на шахматной доске.
- ✓ Задание № 5. Действия с шахматными фигурами и пешкой.

Подробно данные игровые задания описаны в приложении 1.

Уровни освоения программы:

- ◆ Высокий уровень – ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из - под удара.
- ◆ Средний уровень – ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.
- ◆ Низкий уровень – ребенок не может вести игру.

Условные обозначения:

- ◆ Высокий уровень – 3 балла
- ◆ средний уровень – 2 балла
- ◆ низкий уровень – 1 балл.

Итоговый балл вычисляется нахождением среднего арифметического значения по результатам выполнения всех заданий.

Критерии оценки итогового уровня:

- ◆ Высокий уровень – 2,5- 3 балла
- ◆ средний уровень – 1,5-2,4 балла
- ◆ низкий уровень – 1-1,4 балла

2.5. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса – очно.

Методы обучения: словесный, наглядный, частично-поисковый, практический, частично- поисковый, игровой.

Методы воспитания - убеждение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: групповая.

Формы организации учебного занятия – сочетаются традиционные формы занятий - беседа, практическое занятие, и нетрадиционные - конкурс, встреча с интересными людьми, турнир, викторина

Педагогические технологии - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология проблемного обучения.

Алгоритм занятия

- изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций;
- закрепление знаний учащихся через дидактические задания и упражнения для игровой практики.

2.6. Список использованной литературы

Для педагога

1. Весела И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 2020.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 2024.
3. Сухин И.Г. «Шахматы, первый год, или Там клетки черно – белые чудес и тайн полны» Часть 1. Обнинск: Духовное возрождение, 2022.
4. Сухин И.Г. «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем» Часть 2.– Обнинск: Духовное возрождение, 2022.
5. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2020.

Для детей и родителей.

1. Весела, И. Шахматный букварь / И. Весела, И. Веселы. - М.: Просвещение, 2020 г;
2. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 2020.
3. Карпов, А. Е. Учись шахматам / А. Е. Карпов. - М.: Эгмонт Россия Лтд, 2024;
4. Касаткина В. «Шахматная тетрадь»/ Касаткина В. – Архангельск: Дайв, 2020г
5. Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране / И. Г. Сухин. - Ростов н/Д: Феникс, 2024г;
6. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. - М.: Астрель; АСТ, 2020г;
7. Трофимова А.. Шахматная тетрадь-раскраска . Рисуем, учимся, играем. / Трофимова А. С. - Феникс, 2025 г.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

Дидактические игры (для подгруппы детей)

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ. Для первоначального знакомства с шахматами предпочтительны деревянные фигуры крупного размера, с диаметром основания 3–4,5 см, строгой формы.

Цель:

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

№	Дата	Игра.
1.		« Кто быстрее? ». Все шахматные фигуры покоятся на столе. Предложите ребёнку посостязаться с вами в такой игре: кто быстрее соберёт в определенном месте две-три одинаковые шахматные фигуры.
2.		« На стуле ». Поставьте на стул какую-нибудь шахматную фигуру. По разные стороны от стула, но на равном расстоянии от него встаньте с ребёнком. Досчитайте до трёх и на счет “три” бегите к стулу. Тот, кто первым схватит шахматную фигуру, должен назвать её.
3.		« Над головой ». Назовите какую-нибудь шахматную фигуру. Её должен быстро найти и поднять над головой ребёнок.
4.		« Ряд ». Предложите ребёнку поставить в один ряд пешки; коней; слонов; ладей; ферзей; королей. Затем ребёнок должен попросить об этом вас и проконтролировать выполнение задания.
5.		« 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. Например, “Чёрный король”. Затем новую шахматную фигуру представляете вы и т. д.
6.		«Что общего?» Возьмите две любые шахматные фигуры и спросите малыша: “Чем они похожи? Чем отличаются?” (цветом, формой).
7.		«Большая и маленькая». Поставьте перед ребёнком шесть разных шахматных фигур. Попросите выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом малыш выделит самую высокую из оставшихся фигур и т. д.
8.		«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме “запретной”, которая выбирается заранее. Вместо названия “запретной” фигуры надо сказать “секрет”. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда “ошибайтесь”. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.
9.		«Волшебный мешочек» По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы “не угадаете”, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.
10.		«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски “теремок”. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегут шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на

		“теремок” и уронить его, а остальные фигуры помогут “теремок” “построить” – поднять.
11.		« Шахматный колобок ». Дидактическую игру-инсценировку сказки “Колобок” можно провести так: “дед” – король, “баба” – ферзь, “заяц” – пешка, “лиса” – конь, “волк” – слон, “медведь” – ладья, а колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки “лиса” колобка не съест – колобок от неё убежит.
12.		« Шахматная репка ». Посадите “репку” – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: “дед” – это король, “бабка” – ферзь, “внучка” – слон, “Жучка” – конь, “кошка” – ладья, “мышка” – пешка.

Дидактические игры

(для индивидуальных занятий)

Цель:

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

№	Игра	Ф.И.ребёнка	Дата
1.	« Волшебный мешочек ». По очереди прячьте в непрозрачном мешочке шахматные фигуры и просите малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы “не угадаете”, и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.		

2.	«Шахматный теремок». Сделайте из деревянной шахматной доски “теремок”. Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на “теремок” и уронить его, а остальные фигуры помогут “теремок” “построить” – поднять.		
3.	«Шахматный колобок». Дидактическую игру-инсценировку сказки “Колобок” можно провести так: “дед” – король, “баба” – ферзь, “заяц” – пешка, “лиса” – конь, “волк” – слон, “медведь” – ладья, а колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает колобок. Но в конце сказки “лиса” колобка не съест – колобок от неё убежит.		
4.	«Шахматная репка». Посадите “репку” – клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: “дед” – это король, “бабка” – ферзь, “внучка” – слон, “Жучка” – конь, “кошка” – ладья, “мышка” – пешка.		
5.	«Запретная фигура». Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме “запретной”, которая выбирается заранее. Вместо названия “запретной” фигуры надо сказать “секрет”. Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда “ошибайтесь”. Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.		
6.	«Угадай-ка». Загадайте какую-нибудь шахматную фигуру и спрячьте её в кулаке. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда ребёнок назовет загаданную фигуру, новую фигуру прячет он сам (лучше всего за спиной) и т. д.		

7.	«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.		
8.	«Прятки». Спрячьте в комнате несколько шахматных фигур. Ребёнок должен найти их и назвать. Потом фигуры прячет малыш. Правда, в этом случае вы рискуете остаться с неполным комплектом шахматных фигур.		
9.	«Догонялки». Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-либо чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей фигурой. Пусть ваша шахматная фигура “бежит” не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.		
10.	«Школа». Переверните шахматную доску клетками вниз, в углубления поставьте шахматные фигуры и скажите ребёнку: “Это твои ученики. Как зовут этого ученика?.. А этого?..”		
11.	«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.		
12.	«Полна горница». Полный набор шахматных фигур располагается на столе. Рядом клетками вниз лежит раскрытая шахматная доска (или коробка для фигур). Предложите ребёнку взять одну из шахматных фигур, назвать её и уложить “спать” в коробку или шахматную доску. И так следующую фигуру.		

Приложение 2.

Оценка эффективности образовательного курса занятий по дополнительной образовательной программе «Юный шахматист»

Задание	Инструкция	Критерии оценки		
		Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Задание № 1. История шахматной игры	Расскажи, что ты знаешь о шахматах, как об игре, которая возникла еще в древности. Назови, каких чемпионов мира по шахматам ты знаешь?	рассказывает об истории шахмат, высказывает свое эмоциональное отношение к игре; называет 2-3 чемпиона мира по шахматам		отвечает односложно, дополняет рассказ педагога; называет 1 чемпиона мира по шахматам
Задание № 2. Правильное расположение шахматной доски	Куклы решили играть в шахматы. Расположи правильно шахматную доску для кукол.	правильно выполняет задание		выполняет задание неправильно
Задание № 3. Название шахматных фигур	Давай поиграем в игру «Школа». Это твои ученики, как их зовут?	правильно выполняет задание	выполняет задание, допуская 1-2 ошибки	выполняет задание неправильно
Задание № 4. Расположение шахматных фигур и пешек на шахматной доске	Посади своих учеников каждого на свое место.	правильно выполняет задание	выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-2 ошибки	выполняет задание неправильно
Задание № 5. Действия с шахматными фигурами и пешкой	1: Сделай ход пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем). Инструкция 2: Съешь фигуру пешкой (ладьей, слоном, конем, ферзем, королем).	правильно выполняет задание	выполняет задание с небольшой помощью взрослого или допускает 1-3 ошибки	выполняет задание неправильно

Уровни освоения программы:

- ♦ Высокий уровень – ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. Делает правильные ходы, направленные на то, чтобы напасть на фигуру противника, ограничить ее подвижность, вывести из - под удара.
- ♦ Средний уровень – ребенок самостоятельно ведет шахматную партию. В игре допускает ошибки, некоторые фигуры остаются незадействованными.
- ♦ Низкий уровень – ребенок не может вести игру.

Условные обозначения:

- ♦ Высокий уровень – 3 балла
- ♦ средний уровень – 2 балла
- ♦ низкий уровень – 1 балл.

Итоговый балл вычисляется нахождением среднего арифметического значения по результатам выполнения всех заданий.

Критерии оценки итогового уровня:

- ♦ Высокий уровень – 2,5- 3 балла
- ♦ средний уровень – 1,5-2,4 балла
- ♦ низкий уровень – 1-1,4 балла

Данные вносятся в сводную таблицу.

№	Ф.И.О. ребёнка	Диагностические игровые задания					Уровень освоения программы	
		Задание 1	Задание 2	Задание 3	Задание 4	Задание 5	Средний балл	%
1								
2								
3								
...								
Эффективность		Средний						

<i>освоения програм- мы</i>	<i>балл</i>							
	<i>%</i>							

Приложение 3

ШАХМАТНАЯ СКАЗКА

(сценарий спектакля)

Рассказчик. Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран. Было у него множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей. Вскоре он всех противников победил-покорил, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тринадцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное – непобедимые слоны.

И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий шах. Это сейчас можно прийти домой, и посмотреть мультики или поиграть на компьютере. Раньше не было ни телевизоров, ни магнитофонов, ни прочей всяческой техники. Увлёкся было Шеран-Шихран охотой, но и она ненадолго развеяла скуку нашего шаха. Очень скоро все слоны да бегемоты были выловлены, все страшные тигры да крокодилы на цепь посажены. Ни войны, ни охоты! Скучно!!!

Открывается занавес. На сцене под шатром полулежит шах. Его окружают слуги с опахалами.

Шах.

Как скучно мне. С тоски сейчас умру!
И даже некому мне объявить войну!
Всех победил. Охота – ерунда!
Ну что же позабавит вновь меня?
Позвать ко мне всех мудрецов!
Да поживее! Ждать я не готов!

На сцену выходят трое мудрецов и почтительно слушают ШАХА.

Шах.

Развеселите вы меня!
Придумайте забаву мне такую,
Чтоб не грустилось мне.
Коль угодите –
Велю вам золота отсыпать,
Да столько, сколько захотите.
А коли нет –
Прощайтесь с головами, мудрецы.
Идите. Ждать я не привык.
Я буду ждать ещё три дня!
Не злите в эти дни меня!

Рассказчик

Прошло три дня и ночи. Никого к себе Шеран-Шихран не допускал за эти дни. На четвёртый день призвал к себе шах мудрецов. Держать ответ.

Звучит музыкальный фрагмент «часы» из композиции Pink Floyd

Входит первый мудрец.

Первый мудрец

О, славный мой Шеран-Шихран.
Придумал я игру. И это не обман.
Я дал ей имя «Дартс».
Пусть развлекает она Вас.
Всё просто. Повелитель мой, смотри.
Бросаю: раз, и два, и три...

*Шах бросает несколько раз дротики
и отходит разочарованный.*

Шах (раздраженно)

Не спорю. Хороша твоя игра.
Для рук. Увы, не для мозгов.
Полезно поиграть моим войскам.
Живи пока. Пошёл ты вон.

*Первый мудрец уходит, пятась и
кланяясь шаху. Входит второй мудрец*

Второй мудрец

О, великий мой властитель,
Непревзойдённый победитель,
Правитель стран, миров владыка.
Твоя тоска – моя печаль...
Я для тебя придумал увлечение,

Твоей душе сплошное развлечение.
Всё просто. Повелитель мой, смотри.
Бросаю: раз, и два, и три...
Название дал игре я «кегли»...

*Шах бросает несколько раз шары и
отходит разочарованный.*

Шах (раздраженно, на повышенных тонах)

Как будто сговорились вы!
Да! Хороша твоя игра.
Для рук. Увы, не для мозгов.
Полезно поиграть моим войскам.
Живи пока. Пошёл ты вон.
*Второй мудрец уходит, пятась и
кланяясь шаху. Входит третий мудрец,
почтительно кланяется шаху, за
мудрецом выкатывают столик, на
котором под лёгким покрывалом
стоят шахматы.*

Шах

Ну, а у тебя, что за игрушка?

Третий мудрец

Игрушка?
Нет, великий шах, игра.

Тебе понравится она.
Смотри...

*Мудрец снимает покрывало с шах-
матной доски. Звучит таинственная
музыка*

Шах (берёт в руки одну из фигур, потом другую)

Что это такое?! Деревяшки!!!
Смеёшься надо мной!
Постой... Постой!!!
Слоны и кони... Не пойму...
А это я?... И все стоят в строю!!!
Две армии. Грядёт сражение?

А правила? Скажи скорее!!!

Третий мудрец

Великий шах мой, не спеши.
Ты на фигуры посмотри.
Всем дал я им название.
Узнай сначала их.
И что подвластно им.
Как движутся на поле брани.
Что могут в битве. Кто они.
Шеран-Шихран, ты слушай и смотри.

На сцену выходят белые и чёрные пешки.

1-я Белая Пешка:

Пешка – маленький солдат,
Лишь команды ждет,
Чтоб с квадрата на квадрат
Двинуться вперед.

2-я Белая Пешка:

Всю доску пройти должна
Пешка до конца –
Превратится там она
В генерала, не в бойца.

1-я Чёрная Пешка:

Каждая пешка знает свою роль.
Мы часто жертвуем собой.
Все вместе ринулись мы в бой!
Непобедим наш шахматный король!

Третий мудрец

Хоть пешка ростом и мала,
Имеет очень скромный вид.
Но в злобе так она сильна,
Себя всегда героем мнит.

Все пешки становятся на своё место на шахматном поле.

На сцену выходят ладьи.

Ладья белая

Стою на самом я краю,
Путь откроют и пойду,
Только прямо я хожу,
Как зовут меня? Скажу.
Зовут меня «ладья».
В сражение очень я важна.

Ладья чёрная

Мой манёвр – сплошной кроссворд.
Горизонтالي, вертикали...
И мне по нраву – "тихий" ход,
Но вот – удар, и враг в печали!

Ладьи становятся на своё место на шахматном поле. На сцене появляются слоны.

Белый слон

Лишь одноцветные поля
Меня в сей битве привлекают.
Я на чужого короля
Нацелен по диагонали.
Моя диагональ белая...

Второй слон

А моя диагональ чёрная...
Когда мы встанем в строй,
Нас спутает любой.
Но лишь начнется бой,
У каждого – путь свой.

Слоны становятся на своё место на шахматном поле. На сцене появляются кони.

Белый конь

Вот выхожу я, подковы звяк!
Необычаен каждый шаг:

Буква «Г» и так и сяк.
Получается зигзаг.
И манеры у меня
Необычны и смешны:
Притаюсь, затаюсь
И скакну из-за спины.

Кони становятся на своё место на шахматном поле. Под музыку входят король и ферзь.

Третий мудрец (обращается к шаху)

А вот и главные фигуры в сражении твоём.

Одну назвал я «королём».

Другую назову «ферзём»,

А, коль захочешь, «королевой».

Запомни же, Король наш слаб на удивление.

Ты защищай его от всяческих угроз.

Погибнет он – закончилось сражение!

Ферзь

Вот властелин игры, Король!

Король

Но правит все же Королева.

Мы партии познаем соль

Когда найдем защиту слева.

(Обращается к фигурам, стоящим на доске)

Будь начеку, королевская рать –
Должна меня ты защищать.

Ферзь

Шаг у меня и длинный, и широк.

Могу я ходить, как Ладья и как Слон

И прямо, и наискосок.

Направо, налево, вперед и назад...

А бью я и вдаль и в упор

И кажется, будто мне тесноват

Доски черно-белый простор.

Третий мудрец

Ферзь очень опасен вблизи и вдали –

Ты больше вниманья ему удели!

Все шахматные фигуры становятся в строй

Итак, белый отряд, черный отряд –

Друг против друга два войска стоят.

Строгий порядок в отряде одном,

Точно такой же – в отряде другом.

В каждом отряде, ты сам погляди –

Оба угла занимают Ладьи. (фигуры поднимают руку, когда о них говорят)

Рядом с Ладьями Кони видны,

Рядом с Конями встали Слоны.

Кто же посередине?

Ферзь и король вместе

Ферзь с Королем –

Самые главные в войске своем.

Третий мудрец

А пред всеми: Ладьей и Конем,

Перед Слоном, Королем и Ферзем...

Пешки (тоненькими голосами):

Пешки-малышки встали стеной,

Нам начинать этот сказочный бой!

Третий мудрец

Запомни, о великий шах,

Что самый популярный первый шаг
с Е2 на Е4 ход сперва.

Так начинаю я сражение.

Ход за тобой. Не к месту удивление.

Все от тебя зависит здесь,

Все для победы твоей есть.

Шах

Ты думаешь, мудрец,

Что я не справлюсь

С отрядом маленьких фигур?

Я управлялся с целой армией!

Ну, что ж я белыми начну.

Звучит музыка и разыгрывается партия

Рассказчик

И они начали сражение. Шеран-Шихран сделал первый в своей жизни ход G2-G4 и самодовольно посмотрел на мудреца. Тот усмехнулся и, почти-тельно поклонившись шаху, сделал ответный ход E7-E5.

(мудрец и шах передвигают фигуры на доске)

Шах

О, славно! Ты открыл мне короля!

Какой же ты мудрец???

Коль ходишь глупо так,

То ты глупец!!

Мой ход вновь будет пешка.

Вот. Смотри! F2-F3.

Я наступаю! Трепещи!!!

Мудрец

Увы, Шеран-Шихран,

Твой ход был неудачен.

Вот мой ответ:

Хожу ферзём D8-H4.

Угроза королю!

И нечем защититься

И даже некуда бежать ему!

Ты проиграл мне на втором ходу!

(поверженный король опускается на одно колено)

Шах

Я проиграл? Так быстро?!

Даже не было сраженья!!!

Меня постигло поражение

Из-за того, что ...белые слабы!!!

Ты знал про это!!!

Что ж, мудрец, играем.

Чёрные мои!

(фигуры стали на свои места)

Рассказчик

Мудрец сделал свой любимый ход пешкой E2-E4, но Шеран-Шихран быстро закрыл ей путь, поставив пешку напротив. Следующий ход мудреца был неожиданным для шаха: противник передвинул белого слона на C4. Шах, который часто побеждал в сражениях благодаря ударам конницей, и теперь решил двинуть вперед коней (конь B8-C6). Мудрец же, недолго думая, передвинул ферзя на H5.

Шах

Как близко ты поставил королеву!

Я нападаю на неё конём

(ход коня G8-F5)

Мудрец, скорей её ты уводи,

коль хочешь всё ж ферзя спасти.

Мудрец

Великий шах, зачем её спасать?

Она привыкла нападать...

Её удар опасен всем!

Последний ход H5-F7 !

(поверженный король опускается на одно колено)

Ты проиграл, великий победитель!

Пока ты – ученик, а я – учитель.

Шах

Эта трудная игра

Так коварна и хитра,

Что без знания секретов

Не придёт побед пора.

Чтобы правильно играть

Нужно всё о них узнать,

Как различные фигуры

Перед боем расставлять.
Помнить, как их называть
И куда переставлять.
Строго правила игры
Соблюдать и уважать.
Ну, что, мудрец, учи меня играть.

Рассказчик (*тихая индийская музыка*)

И они стали играть одну партию за другой. Вскоре Шеран-Шихран увидел, что управлять небольшим отрядом фигур гораздо сложнее, чем целой армией. И так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. Когда Шеран-Шихран добирался до короля противника, то он по своей бывшей военной привычке окликал врага: «Эй, шах!» А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!» В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб.

С тех пор игра стала называться ШАХМАТЫ.

Все артисты выстраиваются на сцене (фигуры по очереди читают четверостишья, последнее – королева выходит вперёд перед всеми фигурами)

Фигуры длинными рядами
На поле битвы замерли в строю.
Две армии отлично знают:
Проверка смелости - в бою!

Дебют с Е2 на Е4 первый ход –
Начало королевского гамбита!
А черные поставят им французский
дот,
Или сицилианскую защиту!

На то и белые, они и наступают:
Вот миттельшпиль, атака, марш...
Зевок! Смятение проступает,
и черные берут реванш!
В театре действий два полярных цвета:
скрестили шпаги белый цвет и
черный.

Разгул страстей в душе поэта,
здесь не заменит точного расчета!
Борьба идет до самого конца,
До эндшпиля доходит схватка эта.
И шахматистов смелые сердца
так постигают битву тьмы и света!

Когда печаль овеет душу,
И мрак окутает главу,
Свечу удачи Бог затушит,
Ничто не держит на плаву.

Но есть чудесное спасенье,
Пусть не лекарство, но Игра!!!
И снова духа воскресение,
И снова радости пора.

Забыто все. Но есть движение
Фигур-загадок на доске.
Азарт, расчет, умов сражение,
И места нет былой тоске.

Создатель шахмат будет славен!
О, если б только знать он мог,
Его подарок чуду равен,
И вечен он как сам лишь Бог.

