

МУДРІ ШАХИ

**ПРОГРАМА
ТА МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
З НАВЧАННЯ ДІТЕЙ
СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ
ГРИ В ШАХИ**



Валентина Семизорова, Ольга Духновська, Людмила Пашенко

“МУДРІ ШАХИ”

Програма та методичні рекомендації
з навчання дітей старшого дошкільного віку
гри в шахи

*Схвалено для використання
в дошкільних навчальних закладах*



Тернопіль
“Мандрівець”
2015

УДК 373.2
ББК 74.102
С 30

Схвалено для використання в дошкільних навчальних закладах комісією з дошкільної педагогіки та психології Науково-методичної ради з питань освіти Міністерства освіти і науки України (лист ІТЗО від 05.05.2015 № 14.1/12-Г-262)

Експерти:

О. В. Коваленко – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дошкільної освіти Педагогічного інституту Київського університету імені Бориса Грінченка;

О. Д. Рейпольська – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач лабораторії дошкільного виховання Інституту проблем виховання НАПН України;

Л. В. Шелестова – кандидат педагогічних наук, старший науковий співробітник, провідний науковий співробітник відділу діагностики обдарованості Інституту обдарованої дитини НАПН України;

О. В. Романюк – вихователь-методист дошкільного навчального закладу (ясель-садка) комбінованого типу № 28 “Горобинька” Білоцерківської міської ради Київської області.

Рецензент:

А. Б. Кольба – тренер вищої категорії, кандидат у майстри спорту.

Семизорова В. В.

С30 “Мудрі шахи”. Програма та методичні рекомендації з навчання дітей старшого дошкільного віку гри в шахи / В. В. Семизорова, О. І. Духновська, Л. Ю. Пащенко. – Тернопіль : Мандрівець, 2015. – 72 с.

ISBN 978-966-634-881-7

Програма та методичні рекомендації з навчання дітей старшого дошкільного віку гри в шахи сприятимуть реалізації завдань освітньої лінії “Шахи” варіативної складової Базового компонента дошкільної освіти.

Для вихователів дошкільних навчальних закладів, методистів, батьків.

УДК 373.2
ББК 74.102

Всі права застережені
All rights reserved
ISBN 978-966-634-881-7

© В. Семизорова, О. Духновська,
Л. Пащенко, 2015
© ТОВ “Мандрівець”, 2015

ЗМІСТ

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА.....	4
ЗАВДАННЯ І ЗМІСТ ОСВІТНЬОЇ РОБОТИ	8
Очікувані результати реалізації програми.....	20
МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ ПЕДАГОГІВ І БАТЬКІВ.....	21
Організація навчання дітей гри в шахи	21
Основні правила гри в шахи	26
Організація ігор дошкільників для закріплення навичок гри в шахи.....	34
Організація роботи поза заняттями.....	46
ДОДАТКИ.....	48
Додаток 1. Навчально-тематичний план.....	49
Додаток 2. Конспект заняття “Подорож до чарівної країни”	50
Додаток 3. Вікторина “Загадки із зошита”	53
Додаток 4. Консультація для вихователів “Чарівний світ шахів”	54
Додаток 5. Консультація для батьків “Навіщо вчити дітей грати в шахи?”	57
Додаток 6. Інформація про відомих шахістів України.....	62
Додаток 7. Словник основних шахових термінів	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	71

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Закони України “Про освіту”, “Про дошкільну освіту”, Базовий компонент дошкільної освіти чітко визначили, що в умовах оновлення суспільства, відродження національної культури орієнтування на творчий розвиток особистості є світоглядною засадою сучасного виховання та освіти. Зазначені документи вказують на важливість завдань розвитку творчого потенціалу дитини як засобу формування її духовності, національної свідомості, морально-естетичних ідеалів.

Програма з навчання дітей старшого дошкільного віку гри в шахи “Мудрі шахи” спрямована на реалізацію завдань освітньої лінії “Шахи” варіативної складової Базового компонента дошкільної освіти. Доведено, що заняття шахами зміцнюють пам’ять, розвивають аналітичні здібності й уяву, допомагають удасконалювати такі риси вдачі, як організованість, цілеспрямованість, об’єктивність. Захопившись цією грою, маленький непосидько стає терплячим, бешкетник – витриманим, пихатий – самокритичним. Шахи навчають бути дуже уважним і зібраним. До того ж, шахи – чудова нагода для спілкування між людьми. Вони сприяють поглибленню взаєморозуміння та зміцненню дружніх взаємин. Не випадково гаслом Всесвітньої шахової федерації став вислів: “Всі ми – одна сім’я”.

У дошкільному навчальному закладі на перший план ставлять розвивальну функцію навчання, що значною мірою сприяє становленню особистості дошкільників, максимальному розкриттю їхніх творчих здібностей.

Навчання гри в шахи дає змогу реалізувати багато освітніх ідей всесвітньо відомих теоретиків і практиків – зробити навчання радісним, підтримувати стійкий інтерес до знань. Головним моментом занять стає діяльність самих вихованців, коли вони спостерігають, порівнюють, класифікують, групують, роблять висновки, з’ясовують закономірності. При цьому передбачається широке використання цікавого пізнавального матеріалу, включення в заняття ігрових ситуацій, читання дидактичних казок тощо.

Шахи в дитячому садку позитивно впливають на вдосконалення у дітей багатьох психічних процесів і таких якостей, як сприймання, увага, уява, пам’ять, мислення, початкові форми вольового управління поведінкою.

Навчання гри в шахи з дошкільного віку допомагає дітям розвиватися відповідно до вікових та індивідуальних особливостей, відкриває шлях до творчості сотням тисяч дітей некомунікативного типу. Розширення кола спілкування, можливостей повноцінного самовираження, самореалізації дозволяє цим дітям подолати замкнутість, уявну неповноцінність.

Навчаючись гри в шахи, дитина живе у світі казок і перетворень звичайної шахівниці й фігур у чарівні, що збагачує дитячу фантазію. А витонченість і краса окремих ходів, шахових комбінацій приносить справжнє задоволення. Шахи – це копітка і наполеглива праця, водночас гра дарує дитині радість. Доцільно, щоб шахова гра посіла гідне місце у педагогічному процесі дитячих освітніх установ, оскільки вона є дієвим засобом розумового розвитку та підготовки дітей до школи.

➤ **Принципи побудови програми:**

- відповідність завданням сучасної дошкільної освіти;
- системність і послідовність;
- доступність;
- наочність;
- особистісна спрямованість.

➤ **Мета програми** – навчити дітей старшого дошкільного віку основ гри у шахи.

➤ **Завдання програми:**

Освітні:

- ознайомити дітей із:
 - грою в шахи, історією виникнення шахів;
 - основними правилами, шаховими термінами, назвами шахових фігур;
 - інформацією про видатних шахістів.

Загальнорозвивальні:

- орієнтуватися на шаховій дошці;
- аналізувати, порівнювати, класифікувати, робити висновки, з'ясувати закономірності під час гри в шахи;
- розв'язувати прості шахові задачі, застосовувати набуті знання у практичній діяльності;
- розвивати логічне мислення, пам'ять, увагу, творчі здібності.

Виховні:

- прищеплювати інтерес до гри в шахи; виховувати наполегливість, ініціативність, цілеспрямованість, самостійність, винахідливість, організованість в ігровій діяльності; повагу і толерантність до партнера, позитивне ставлення до успіхів інших дітей; уміння спокійно реагувати на свої невдачі у грі, прагнення самостійно досягати успіхів.

Обсяг і реалізація програми роботи гуртка

Програма роботи гуртка розрахована на один рік навчання для дітей старшого дошкільного віку, проводячи одне заняття на тиждень тривалістю 25–30 хв. Програмові завдання кожної теми реалізуються під час спеціально організованих занять та у процесі повсякденної діяльності дошкільників. За навчально-тематичним планом опанування змісту програми розраховано на 32 тижні; з них – 6 тижнів роботи відведено на вивчення розділу “Шахова дошка” та 26 – на розділ “Шахові фігури”.

Важливе значення під час навчання має спеціально організована ігрова діяльність на заняттях, створення ігрових ситуацій, використання шахових дидактичних ігор, вправ, читання дидактичних казок. У центрі уваги перебуватиме особистість дитини, яка через гру в шахи матиме змогу задовольнити свої інтереси, здійснити плани й задуми.

Програма з навчання гри в шахи максимально проста і доступна дошкільнятам. Допмагають дітям опанувати основи гри у шахи дорослі – педагоги дошкільного навчального закладу та родини вихованців.

Основні засоби навчання:

1. Практична гра.
2. Розгляд діаграм із різними шаховими ситуаціями.
3. Розв’язування шахових задач, комбінацій.
4. Дидактичні ігри та завдання, ігрові вправи.
5. Теоретично-практичні заняття.

Вимоги до матеріально-технічного забезпечення

Для реалізації завдань програми “Мудрі шахи” потрібно організувати осередок “Шахи”.

Орієнтовне обладнання:

- настільні шахові дошки з набором шахів;
- столи для гри у шахи;
- шахові годинники;
- дидактичні ігри для навчання гри в шахи;
- демонстраційний матеріал: альбоми, портрети видатних шахістів, ілюстрації, світлини, діаграми, настінні магнітні дошки з комплектами шахових фігур;
- батьківський куточок “Шахи”, де зібрані матеріали для консультативної допомоги батькам (консультації, рекомендації, пам’ятки, дидактичні казки, анкети тощо);
- технічні засоби навчання: автоматизоване робоче місце тренера (персональний комп’ютер, екран, акустична система, принтер), симулятори ігор.

ЗАВДАННЯ І ЗМІСТ ОСВІТНЬОЇ РОБОТИ

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p><i>Шахова дошка (шахівниця)</i></p>	<p>Історія розвитку шахів. Відомі шахісти. Шахівниця. Білі й чорні поля. Чергування білих і чорних полів на шахівниці. Шахова дошка та шахові поля</p>	<p>Ознайомити дітей із “шаховим королівством”, шахівницею, історією виникнення та розвитку гри в шахи. Вчити дітей розрізняти білі й чорні поля, дати поняття, що білі й чорні поля чергуються на шаховій дошці. Закріпити вміння орієнтуватися на аркуші в клітинку. Розвивати логічне мислення, пам’ять, уміння орієнтуватися на площині. Зацікавити дітей грою через захопливі та достовірні факти про шахи та відомих шахістів. Викликати бажання навчитися грати в шахи. Виховувати посидючість, витримку</p>	<p>Розповідь про історію шахів, людей, які досягли високої майстерності у грі в шахи. Розповідь про “шахове королівство”, про те, що шахи – захоплива гра, що шахова партія відбувається між двома суперниками, які по чергово пересувають фігури по шаховій дошці – шахівниці (полі бою), яка поділена на 64 поля (сітка 8x8), що чергуються: білі й чорні поля. Викладання “шахівниці” із двоколірних кубиків. Читання уривка з дидактичної казки І. Сухіна “У країні шахових чудес”. Бесіда за змістом казки (або іншої казки на вибір педагога). Консультація для батьків</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p><i>Елементи шахівниці</i></p>	<p>Розміщення дошки між су-противниками. Горизонтальна лінія. Кількість полів і горизонталей на дошці. Вертикальна лінія. Кількість полів у вертикалі. Чергування білих і чорних полів у горизонталі і вертикалі. Діагональ. Відмінність від діагоналі від вертикалі. Центр поля</p>	<p>Формувати уявлення про правила розміщення шахівниці між партнерами, поняття “горизонталь”, “вертикаль”, “діагональ”, “центр”. Вчити дітей орієнтуватися на шаховій дошці. Вправляти дітей у швидкому та правильному знаходженні полів, вертикалей і діагоналей, показуючи і називаючи їх угорлоє. Закріпити знання про цифри від 1 до 8, вивчити перші 8 літер англійської абетки. Розвивати вміння запам’ятовувати, мислити. Формувати такі якості, як посидючість, уважність. Виховувати прагнення са-мостійно досягти успіхів</p>	<p>Читання дидактичної казки з книги І. Сухіна. Вивчення правила “Шахову дошку розміщують між партнерами так, щоб найближче кутове поле, праворуч від гравця, було біле”. Розповідь про те, що чорні й білі поля з’єднані в ряди, по 8 клітинок, або лінії. Лінії бувають горизонтальні й вертикальні. Всі горизонтальні лінії мають свої назви: Перша, Друга, Третя тощо. А всі вертикальні лінії мають власну букву: Лінія а, Лінія в, Лінія с (перші 8 літер англійської абетки) тощо. Ігри: “Прогуляйся вулицею” (а, в, с ...), “Підніміться ліфтом” (до відповідної горизонтальної лінії-цифри). Розповідь про діагоналі – прямі лінії квадратів (полів) однакового кольору, що з’єднують суміжні краї дошки. Діагоналі бувають білі й чорні, можуть бути різної довжини. Гра “Ракети на старті” (пролетіти по чорних діагоналях, по білих, по найдовших, по діагоналях з п’яти білих клітинок, чотирьох чорних тощо).</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p>Шахові фігури, початкове положення. (загальне уявлення)</p>	<p>Шахові фігури. Розстановка фігур перед шаховою партією. Діаграма. Зв'язок між горизонтальними, вертикальними, діагональними і початковим положенням фігур. Шахова нотация</p>	<p>Ознайомити з шаховими фігурами (король, ферзь, тура, слон, кінь, пішак), початковим положенням фігур на шахівниці, шаховою нотациєю. Розвивати увагу, мислення. Формувати у дітей здатність орієнтуватися на площині. Виховувати інтерес до гри у шахи</p>	<p>Розповідь про центр – чотири поля всередині шахівниці. Ігри: “Покази вертикаль”, “Знайди горизонталь”, “Пролети по чорній (білій) діагоналі з 3 (5, 2, 6) полів”, “Склади дошку”, “Листоноші”. Вікторина “Загадки із зошита”</p> <p>Читання дидактичної казки. Розповідь про шахові фігури, коротке повідомлення про їх значення та початкове положення перед партією. Пояснення, що перед початком гри кожен гравець має по 16 фігур. Розташування фігур на шахівниці називають діаграмою. Кожне поле має свою “адресу” – букву (вертикаль) і цифру (горизонталь) Визначення адреси фігур називають шаховою нотациєю. Вправа “Розстав білі і чорні фігури на шахівниці”. Естафета “Шахова” (дві команди розставляють свої фігури у початкове положення). Ігри на закріплення знань про шахівницю, назву шахових фігур: “Склади дошку”, “Шахове лото”, “Пройди і назви поле”. Шахова нотация (ігри: “Знайди поле за адресою”, “Запиши адресу фігури”). Розвага</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p>Шахові фігури. Тура</p>	<p>Тура. Місце тури у початковому положенні. Хід і взяття тури. Шахові позиції</p>	<p>Продовжувати ознайомлювати дітей із розстановкою фігур перед шаховою партією, зв'язком між горизонтальними і вертикальними, діагоналями і початковим положенням фігур. Формувати уявлення дітей про шахову фігуру “тура”, місце тури у початковому положенні, хід тури: ходить по прямих лініях (вертикалях і горизонталях) на будь-яке поле, б'є так само, як і ходить. Вивчити правило: “Тура ходить лише по горизонталях і вертикалях”.</p> <p>Розвивати увагу, мислення. Виховувати інтерес до гри в шахи</p>	<p>Читання уривка з дидактичної казки. Завдання “Розстановка білих і чорних фігур на шахівниці”. Вправи на визначення “адреси” фігури, розміщення фігури за адресою. Розповідь казки про туру, уточнення початкового положення тури перед початком гри, пояснення правил ходу тури, взяття фігур: тура ходить і б'є по горизонталях і вертикалях. Під час запису партії туру позначають літерою: Т, а хід її позначають знаками: “.”, “.”. Двокрапка означає биття. Уточнення, що шахи – це зіткнення двох армій: Чорної і Білої, де фігури – то воїни. Шахові фігури можуть бити одну одну. Щоб побити фігуру суперника, треба своєю фігурою стати на її місце, а фігуру суперника забрати з дошки. Розгляд діаграми, визначення, яким тура може взяти фігуру суперника. Ігри на закріплення знань про зовнішній вигляд, початкове положення, правила ходу тури: “Торбинка”, “Так і ні”, “Допоможи тури зібрати ласощі на дошці”, “М'яч”. Поради батькам щодо закріплення практичних навичок дітей</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p>Шахові фігури. Слон</p>	<p>Слон. Місце слона у початковому положенні. Хід слона, взяття. Білопольні та чорнопольні слони. Тура проти слона, дві тури проти слона, тура проти двох слонів, дві тури проти двох слонів</p>	<p>Формувати уявлення дітей про шахову фігуру “слон”, місце слона у початковому положенні, хід слона. “Білопольні” та “чорнопольні” слони. Розвивати вміння запам’ятовувати, узагальнювати, передбачати результати своєї діяльності. Формувати в дітей уміння орієнтуватися на площині. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів</p>	<p>Читання уривка з дидактичної казки. Практична вправа – запропонувати дитині самостійно розставити шахові фігури на дошці, визначити початкове положення слона. Пояснення, що слон ходить по діагоналях на будь-яку кількість клітинок і може збити фігури суперника, які є на його шляху. Під час запису партії слона позначають літерою: С. Розповідь про білопольних та чорнопольних слонів: на початку гри один слон розташований на білому полі (його називають білопольним), а другий – на чорному полі (його називають чорнопольним). Кожен слон боронить свою (лише чорну або лише білу) “стежинку”-діагональ. Розгляд діаграми, визначення, як слон може взяти фігуру супротивника. Розв’язування шахових задач, комбінацій. Ігри на закріплення знань про зовнішній вигляд, початкове положення, правила ходу слона та практичні навички гри: “Перехитри вартових”, “Один у полі воїн”, “Лабіринт”, “Захоплення контрольного поля”, “Допоможи слону зібрати ласощі на дошці”, “Зберемо врожай” (розставити</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p>Шахові фігури. Ферзь</p>	<p>Ферзь. Місце ферзя у початковому положенні. Ферзь – важка фігура. Хід ферзя, взяття. Ферзь проти ферзя. Правило: “Ферзь любить свій колір”</p>	<p>Ознайомити з шаховою фігурою “ферзь”, місцем ферзя в початковому положенні, ходами ферзя, взяттям. Ввести поняття “ферзь – важка фігура”. Закріплювати знання і відпрацьовувати практичні навички гри ферзем. Розвивати увагу, кмітливість, швидкість реакції, дрібну моторику рук. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів</p>	<p>на дошці пішаки-овочі і спробувати їх полчити, “зібрати” турою і слоном, намагаючись витратити не більше двох ходів на кожного пішака. Можна провести на різних дошках з елементом змагання) тощо. Вікторина “Загадки із зошитів”</p> <p>Читання уривка з дидактичної казки. Завдання “Розстановка білих і чорних фігур на шахівниці”, визначення початкового положення ферзя. Пояснення, що ферзь – найбільша шахова фігура, він ходить і б’є як тура і слон (по горизонталях, вертикалях і діагоналях). Під час запису партії ферзя позначають літерою: Ф. Розповідь казки “Ферзі чорні та білі”. Розглядання діаграми, визначення, як ферзь може взяти фігуру супротивника. Ігри на закріплення практичних навичок гри: “Захоплення контрольного поля”, “Захист контрольного поля”, “Гра на знищення” (ферзь проти ферзя), “Обмеження рухливості”, “Гості” (білий і чорний ферзі ходять у гості один до одного)</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p>Шахові фігури. Кінь</p>	<p>Місце коня у початковому положенні. Хід коня, взяття. Кінь проти коня, два коня проти одного, один кінь проти двох, два коня проти двох. Кінь проти ферзя, тури, слона, складні ситуації</p>	<p>Ознайомити з шаховою фігурою – “кінь”, її місцем у початковому положенні. Ввести поняття “кінь – легка фігура”. Вчити визначати позиції фігур, різні ходи. Розвивати увагу, вміння відстоювати свою позицію, спритність і кмітливість, орієнтування у просторі, здатність думати, мислити, аналізувати. Активізувати словник словами-назвами шахових фігур. Виховувати інтерес до гри в шахи, прагнення самостійно досягати успіхів</p>	<p>Роз'яснення початкового положення коня перед грою, показ схеми ходів – кінь ходить буквою Г: спочатку він переміщається на два поля вперед по вертикалі, а потім на одне поле в бік по горизонталі або ж він переміщається на одне поле по вертикалі і на два в бік по горизонталі. Б'є кінь так само, як і ходить. Відмінною особливістю коня є те, що він може перестрибувати через фігури супротивника. Під час запису партії коня позначають літерою: К. Вирішення цікавих завдань. Читання уривка з дидактичної казки. Ігри на закріплення практичних навичок гри: “Лабіринт”, “Перехитри вартових”, “Один у полі воїн”, “Найкоротший шлях”, “Вогонь” (викласти фішками всі поля, які обстрілює кінь, визначити “силу”, нагадавши, що він ще може перестрибувати через фігури), “Гості” (подорож кіньми з кутка в куток – полчити кути), “Захоплення</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
			<p>контрольного поля”, “Захист контрольного поля”, “Гра на знищення” (кінь проти коня, два коня проти одного, один кінь проти двох, два коня проти двох), “Обмеження рухливості”, “Зберемо врожай” (“з’їсти” конем усіх пшавків, можливо, з елементами змагання), “Хто швидше?” (пересування коня з кутка в куток; на сусіднє з ним поле), “Гості” (подорож кіньми з поля b1 на g8 і з a2 на b7) “Зніми вартових” “Взяття”, “Виграй фігуру”, “Чарівна торбинка”</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p>Шахові фігури. Пішак</p>	<p>Пішак. Місце пішака у початковому положенні. Особливості пішака. Пішаківі заповіді. Пішак проти пішака, два пішаки проти одного, один пішак проти двох, два пішаки проти двох, багатопішакові положення. Правила шахової гри</p>	<p>Ознайомити дітей з місцем “пішака” у початковому положенні, поняттями: туровий, кінний, слоновий, ферзевий, королівський пішак. Розширювати знання про особливості пішака, його хід, взяття, взяття на проході, перетворення пішака. Вчити “битися пішаками”. Розвивати увагу, спритність, кмітливість, швидкість реакції, дрібну моторику рук і кмітливість, орієнтування у просторі. Формувати здатність мислити, аналізувати. Виховувати інтерес до гри в шахи, прагнення самостійно досягати успіхів</p>	<p>Розповідь про пішака: пішак ходить по вертикалі і тільки на одне поле, і лише з початкової позиції може піти на одне або два поля. Пішака фігурою не вважають, але коли він дійшов до останньої горизонталі, його обов’язково знімають з дошки і замінюють за бажанням гравця на будь-яку фігуру кольору пішака, крім короля: на ферзя, туру, слона чи коня. Пішак б’є по діагоналі на одне поле. Показ удару “взяття” на проході. Коли пішак робить хід чи б’є, записують лише початкове і кінцеве поле. Відпрацьовувати вміння “битися пішаками”. Розв’язування шахових задач, комбінацій. Ігри: “Вогонь” (визначити, скільки полів “обстрілює” пішак), “Захоплення контрольного поля”, “Гра на знищення” (пішак проти пішака, два пішаки проти одного, один пішак проти двох, два пішаки проти двох). Повторення правил ходу тури, слона, ферзя, короля і пішака (крім правила перетворення та взяття на проході). Читання уривка з дидактичної казки, заохочувати прагнення висловлювати власну думку. Вікторина “Загадки із зошитів”</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p><i>Шахові фігури.</i> <i>Король у дії</i></p>	<p>Король. Хід короля, взяття. Король проти ферзя, король проти тури, король проти слона, король проти коня, король проти пішака. Маг ферзем, турою, слоном, конем, пішаком. Чарівний квадрат</p>	<p>Ознайомити дітей із шаховою фігурою – “король”, її місцем у початковому положенні. Ввести поняття “король – найголовніша фігура”, “шах”, “маг”, “партия”. Формувати уявлення про позиції фігури, різні ходи, чарівний квадрат, що його король використовує у грі. Ознайомити з поняттям “рокірування”, вчити робити довге і коротке рокірування. Розвивати увагу, вміння мислити, аналізувати, знаходити правильне рішення. Виховувати інтерес до гри в шахи, прагнення грати за правилами, здатність відстоювати власну думку</p>	<p>Розповідь про: - місце короля в початковому положенні, - те, що король – найголовніша фігура і його треба захищати, не можна ставити під бій; - король може ходити в будь-якому напрямку лише на одне поле, б'є фігури і пішаків суперника, що знаходяться на сусідньому з ним полі; - для захисту короля існує спеціальний хід, який називається рокірування, – це хід короля спільно з турою. Спочатку короля переміщують на дві клітинки до тури, а потім туру переставляють через короля. Під час запису партії короля позначають літерами: Кр. Показ, як робити довге і коротке рокірування. Вправлення дітей у виконанні рокірування без інших фігур. Читання уривка з дидактичної казки. Ігри на закріплення навичок гри “Один у полі воїн”, “Найкоротший шлях”. Шахові завдання. Поради батькам щодо закріплення практичних навичок дітей</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
Тактичні прийоми	<p>Позиції: “шах”, “мат”, “нічия”, “паг”. Мат – мета гри. Шах ферзем, турою, слоном, конем, пішаком. Захист від шаха</p>	<p>Закріплювати знання дітей, отримані на попередніх заняттях. Продовжувати вчити грати кожною фігурою окремо і в сукупності з іншими фігурами без порушення шахових правил. Формувати уявлення дітей, що мат – це мета гри, вчити створювати мат ферзем, турою, слоном, конем, пішаком. Ознайомити із правилами для гравців: “Торкнувся – ходи”, “Хід зроблено – назад не повернеш”. Розвивати логічне мислення, пам’ять, кмітливість, винахідливість.</p>	<p>Пояснення нового матеріалу: шах – ситуація в шахах, коли король атакований ворожою фігурою, мат – ситуація в шахах, коли король оголошено шах, а гравець не може зробити жодного ходу, щоб його уникнути. Розглядання діаграм із різними ситуаціями: мат ферзем, турою, слоном, конем, пішаком.</p> <p>Практичні вправи. Вправляння у визначенні шахових ситуацій.</p> <p>Розповідь про варіанти нічиєї. Гри на додаткове роз’яснення, уточнення, пояснення правил гри “Шах або не шах”, “Дай шах”, “Захист від шаха”, “Постав шах королю” (позмагатися, хто більше шахів поставить королю за один хід), “Захоплення контрольного поля”, “Захист контрольного поля”, “Обмеження рухливості”, “Подвійний удар”, “Взяття”. Показ прийому “напад конем на дві фігури” (він має назву “вилка”). Вилка (варіанти з шахом і без шаха). Пропозиція до дітей самостійно придумати варіанти прийому “вилка”. Свято “У шаховому королівстві”</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<i>Шахова партія</i>	Гра всіма фігурами з початкового положення (без пояснення про те, як краще починати шахову партію)	Закріплювати знання дітей, отримані на попередніх заняттях. Продовжувати вчити грати кожною фігурою окремо і в сукупності з іншими фігурами без порушення шахових правил. Формувати навички планування своїх дій, обмірковування їх, пошуку правильної відповіді, розв'язування найпростіших шахових задач. Розвивати кмітливість, винахідливість, уміння передбачати результати своєї діяльності. Виховувати інтерес до гри у шахи, посидючість, позитивне ставлення до успіхів інших дітей	Бесіда про гру в шахи, важливість дотримання правил гри. Розглядання діаграм із різними ситуаціями, що виникали на шахових змаганнях в Україні. Розв'язування найпростіших шахових задач. Нагадування про важливість дотримання правил, застосування отриманих знань у практичній діяльності. Вікторина “Загадки із зошита”, Гра “Лабіринт” (пройти певною фігурою з поля “a1” до поля “h8” за певну кількість ходів без права ставати на поля, позначені фішками). Шахові змагання. Аналіз та обговорення результатів змагання

Очікувані результати реалізації роботи

Діти старшого дошкільного віку

➤ **Знають:**

- історію виникнення шахів, видатних шахістів, основні правила гри;
- основні шахові терміни: біле і чорне поля, горизонталь, вертикаль, діагональ, центр, суперник, початкове положення, хід, рокірування, взяття, шах, мат, пат, нічия.

➤ **Уміють:**

- орієнтуватися на шаховій дошці, правильно розташовувати шахову дошку між партнерами; правильно виставляти фігури перед грою; переміщати фігури по горизонталі, вертикалі та діагоналі, грати кожною фігурою окремо і в сукупності з іншими фігурами, згідно з правилами гри;
- впізнавати і називати шахові фігури: король, ферзь, тура, слон, кінь, пішак.
- розв'язувати прості шахові задачі;
- застосовувати отримані знання у практичній діяльності, планувати свої дії, обмірковувати їх, будувати логічні ланцюжки та знаходити правильну відповідь під час гри.

➤ **Виявляють:**

- інтерес до гри в шахи;
- повагу і толерантність до партнера;
- готовність об'єктивно оцінювати власні можливості;
- позитивне ставлення до успіхів інших дітей;
- прагнення самостійно діяти та досягати успіхів.

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ ПЕДАГОГІВ І БАТЬКІВ

Організація навчання дітей гри в шахи

Нині в епоху інформаційних технологій особливого значення набуває здатність швидко орієнтуватись у величезному потоці інформації, аналізувати її і робити логічні висновки. Одним із засобів, що сприяють розвитку інтелектуальних здібностей, є гра у шахи.

Шахи для дітей – це не тільки гра, що приносить задоволення, а й ефективний засіб для розумового розвитку.

Сучасне життя потребує від людини не шаблонних дій, а гнучкого мислення, широкої ерудиції, вміння розв'язувати різні проблеми. Інтелектуальний розвиток особистості треба починати ще з дитинства. Дуже важливо виховати у дошкільників уміння концентрувати увагу, аналізувати ситуації та робити висновки, моделювати певну реальність і способи поведінки у ній. Шахи є одним із тих засобів, що дають змогу педагогам успішно розв'язувати ці завдання та оптимізувати всебічний розвиток дітей.

Гра у шахи сприяє активізації процесів пізнання та самопізнання. Активна взаємодія дітей під час гри викликає у кожного з них потребу об'єктивно сприймати себе самого та своїх однолітків, а це, своєю чергою, стимулює розвиток самооцінки, саморегуляції та самоконтролю. Саморегуляція та самоконтроль є психічними механізмами, що сприяють формуванню компетентної особистості, впевненої у своїх силах, здібностях та можливостях.

Метою занять з дітьми старшого дошкільного віку є формування у вихованців стійкого інтересу до гри у шахи, розвиток допитливості, інтелектуальних здібностей та потреби у набутті нових знань, засвоєння дітьми основних шахових понять та правил взаємодії з партнером під час гри у шахи, формування вміння планувати свою діяльність, контролювати й об'єктивно оцінювати себе. Заняття шахами здійснюють благотворний вплив на всіх дітей незалежно від того, стануть вони спортсменами високої кваліфікації чи ні.

Заняття проводяться один раз на тиждень для підгруп по 6 – 10 дітей. Тривалість одного гурткового заняття становить 25 – 30 хвилин. Основний метод організації заняття – створення ігрових ситуацій.

Навчати дітей гри в шахи можна під час спеціально організованої гурткової роботи на заняттях і в процесі самостійної діяльності дітей у повсякденному житті. Закріплюємо знання дітей під час ігор та вправ, вікторин, розваг. Заняття проводять комбінованим способом, чергуючи елементи теоретичної та практичної новизни з ігровими та змагальними вправами, а також з виховними заходами: заняття-гра, заняття-казка, заняття-таємниця, заняття-занурення у вирішенні цікавих завдань; заняття-вікторина.

Формуйте у дитини серйозне ставлення до гри: “шахи люблять тишу”, “в шахи грають повільно, щоб придумати кращий хід”.

Найзручнішими для малят є дерев’яні або пластмасові шахи, розмір дощок яких 40х40 см, фігури середні. У продажу є дошки меншого розміру 29х29 см, але там фігури стоять дуже близько одна до одної. Дощкільникові буде важко орієнтуватися у скупченні шахового війська, та й фігури надто маленькі.

Гра у шахи вчить дітей діяти обдумано, адже у шахах є правило: доторкнувся до фігури – масш нею ходити. Розмірковуючи над наступним ходом, діти вчаться прогнозувати майбутнє. Намагайтеся простежити, щоб для вас з дитиною правило “доторкнувся – ходи” було непорушним. Поважайте маленького шахіста. Не дозволяйте змінювати ходи або взаємно повертати їх. Навчайте дітей грати не руками, а головою.

У навчанні дошкільника шахів найголовніше – зацікавити цією мудрою грою. Для початку не потрібно жодних спеціальних умінь. Адже у такому віці основна форма ознайомлення з шахами, звичайно ж, ігрова. Не можна відразу перевантажувати дитину теорією. Важливо, щоб вона навчилася виконувати найпростіші завдання: наприклад, розставити білі фігури на чорні клітинки, а чорні – на білі. згодом прийде і розуміння того, як мають стояти фігури в початковому положенні, як вони “ходять” по ігровому полю, як називаються тощо. Головне – захопити дитину грою.

Перша зустріч з чарівними фігурами має стати для дитини справжнім святом: адже якщо ви відразу не зацікавите її, результату не буде. Перед тим як показати шахову дошку, розкажіть цікаву казку про шахи. Заінтригуйте цікавою розповіддю. Потім подаруйте сюрприз – дістаньте дошку. Дуже важливо зробити перше враження про гру яскравим і незабутнім!

Ознайомте дітей з історією розвитку шахів, поясніть, що на дошці є білі й чорні поля і вони чергуються. Спробуйте мандрувати шахівницею, її провулками, вулицями, ознайомте з поняттями **горизонталь**, **вертикаль**. Запропонуйте “політати” ракетою по чорних і білих діагоналях. Ознайомте дітей з “адресами” полів.

Далі розкажіть, що шахова дошка – це поле бою, а фігури – військо, тільки іграшкове. Спробуйте навчити кожну дитину самостійно розставляти шахові фігури на дошці. Почніть з пішаків, трохи розкажіть про головні персонажі. Пішаки – це шахова піхота, і рухаються вони по дошці дуже повільно. Король – найголовніша фігура, а ферзь – найсильніша.

Розставте разом з дитиною шахи і спробуйте зіграти з нею першу в її житті партію. Нехай це буде гра без будь-яких правил! Важливо, щоб дитина відчула інтерес до шахів.

До вивчення нового матеріалу можна переходити тільки після того, як діти впевнено застосовуватимуть пройдене. Навчання має бути розвивальним, передбачати самостійну роботу дитини з досліджуванним матеріалом. І не забувайте рухатися від простого до складного.

А тепер переходимо до правил гри. На перший погляд може здатися, що вони доволі прості, але насправді потрібно докласти чимало зусиль, щоб навчитися грати в шахи.

Поясніть, як ходить тура і як вона може брати ворожі фігури (тура ходить по горизонталі і по вертикалі на будь-яку кількість полів, б’є тура так само, як і ходить). Згадайте, що таке горизонталь і вертикаль.

Виводьте на сцену слона, покажіть, як він ходить по діагоналі на будь-яку кількість полів. (Поставте на шляху слона будь-які фігури, нехай ваша дитина “поїсть” їх або запропонуйте малій “зібрати” розкладені на шахівниці цукерки, фішки. Стежте, щоб дитина правильно виконувала ходи.)

Якщо дитина засвоїть, як ходить тура і слон, то їй легко буде засвоїти, як ходить ферзь (він ходить і б’є фігури суперника на досить велику відстань, обмежену лише розмірами ігрової дошки). Не забувайте тактовно під час гри нагадувати малюкові, як правильно ходять фігури, і ваше терпіння буде винагороджено.

Потрібно пояснити, що кінь ходить буквою Г, відмінною особливістю є те, що він може перестрибувати через фігури супротивника.

Поясніть, що пішак – найслабша шахова фігура, ходить уперед по вертикалі, по діагоналях і по горизонталях убік на одне поле, а б'є фігури суперника по косій лінії (по діагоналях). Тобто ходить по вертикалі, але б'є по діагоналі, стаючи на місце побитої фігури. Покажіть дитині, як пішаки, які досягли останньої горизонталі, перетворюються в різні фігури. Чудові перетворення, немов у казці! Нехай він спробує це зробити самостійно.

Нагадайте, що король є найголовнішою фігурою. Поясніть, як він ходить (король ходить і б'є фігури суперника на відстані одного поля (одна клітинка) в будь-якому напрямку). Поставте поряд з королем будь-яку фігуру і покажіть дитині, як король може її взяти (“з’їсти”). Поставте ще кілька – нехай малюк “поїсть” королем цілий ряд пішаків та інших фігур.

Тепер поясніть дитині, що означає шах. Оголосіть шах будь-якою фігурою (наприклад, пішаком). Розкажіть, що “шах” у перекладі з перської – це загроза королю і що від шаха необхідно захищатися. Наприклад, “з’їсти” фігуру, що нападає іншою фігурою, або просто піти.

Розкажіть, що слово “мат” у перекладі з арабської означає – смерть. Мат – це ситуація, коли король не може захиститися від шаха. Оголосіть найпростіший мат і покажіть це дитині: “Бачиш, королю оголошено шах, а захиститися йому нічим”.

Тепер дайте дитині змогу оголошувати “шах” королю. Вирішіть найпростіші завдання. Поставте позицію, наприклад, де турою потрібно оголосити мат в один хід.

Розкажіть дітям, що гравець, який виграв партію або переміг за рахунок покарання партнера за недотримання правил, отримує одне очко (1); гравець, що програв партію або був покараний, не отримує жодного очка (0); у разі нічийї обидва гравці отримують по половинці ($\frac{1}{2}$). Поясніть, що нічия у шаховій грі – це коли ніхто не може виграти. Поставте на дошку двох королів. Чи можна виграти? Звичайно ж, ні. Коли оголошується нічия, то не можна присудити перемогу одному з гравців, тому домовилися ділити перемогу на двох – тобто обом записують по 0,5 очка.

Для визначення відведеного кожному гравцеві часу використовують “шаховий годинник” – він має два циферблати відліку часу, які з’єднані один з одним так, що водночас може йти тільки годинник од-

ного з партнерів. Термін “годинник” означає показник часу на одному із двох циферблатів відліку часу. Кожен циферблат має “прапорець”. Термін “прапорець упав” означає кінець часу, відведеного для гравця.

Основна форма навчання дошкільнят гри у шахи – ігрові ситуації. І жодного примусу! Грайте завжди! Тільки за цієї умови дитина не втомлюється під час засвоєння нового матеріалу і зберігає до нього жвавий інтерес. Важливою є організація роботи поза заняттями. Це ігри, вправи, завдання, розглядання діаграм, розв’язання шахових задач, вікторини, розваги, відгадування загадок, тобто заходи, що сприятимуть закріпленню у дошкільників знань і навичок, отриманих під час занять.

Важливим чинником успішного навчання дошкільників гри в шахи є організація співпраці з родинами вихованців. Доцільно провести анкетування батьків, підготувати осередок для батьків, де будуть розміщені консультації, поради, в яких педагоги пояснюють, що діти вже засвоїли, які навички потрібно закріпити, й обов’язково повідомляти батьків про заплановане вивчення нового матеріалу, щоб вони були готові відповісти на запитання дитини, підтримати інтерес малюка до гри в шахи у колі сім’ї.











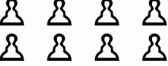

Навчити грати в шахи можна практично будь-яку дитину, але для цього необхідно запастися великим терпінням. Головний секрет: дитина не має помічати, що її навчають! І не забувати: все-таки головна наша мета – прищепити малюкам інтерес до мудрої гри.

Отже, головними у шаховій грі є перемога над собою, своїми слабкостями, негативними емоціями. Доброзичлива партнерська атмосфера, взаєморозуміння між вихователем і вихованцями, цікаві шахові оповідання, дидактичні вправи дають змогу кожній дитині бути справжнім “генералом” своєї шахової армії, де перемогу здобуває найсильніший, найрозумніший і найкмітливіший.

Основні правила гри в шахи

Щоб почати грати в шахи, треба знати правила. На перший погляд може здатися, що вони доволі прості, але насправді потрібно докласти чимало зусиль, щоб навчитися грати в шахи.

До комплекту фігур (як білих, так і чорних) входять такі:

Білі		Чорні	
	король		король
	ферзь		ферзь
	тура		тура
	слон		слон
	кінь		кінь
	пішак		пішак

Шахова партія ведеться між двома партнерами, які пересувають свої фігури (**роблять ходи**) на квадратній дошці, що називається **шаховою**.

Фігури розташовують на шаховій дошці, що має 64 клітини (**поля**) поперемінно чорного і білого кольорів. Вісім вертикальних рядів квадратів (полів) називаються **вертикалі**. Вісім горизонтальних рядів квадратів (полів) називаються **горизонталі**. Прямі лінії квадратів (полів) однакового кольору, що з'єднують суміжні краї дошки, називаються **діагоналі**.

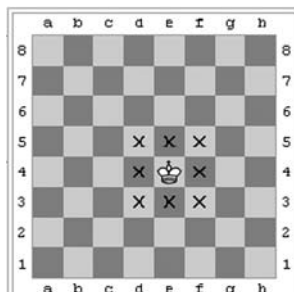


Початкове положення фігур

і далі гравці обмінюються ходами по черзі. Гравець одержує право ходу тільки після того, коли хід партнера зроблено.

Розглянемо ходи кожної з фігур.

Король. Найголовніша фігура шахової партії і водночас найвразливіша. Якщо королю поставлено мат (тобто у короля немає змоги піти і йому оголошено шах), то шахова партія закінчується. Можливі ходи короля на малюнку позначені хрестиком. Король може ходити на будь-яке сусіднє поле, по вертикалі, горизонталі та діагоналі. Король не може ходити на поле, якщо це поле зайнято своєю фігурою або його атакує фігура супротивника (тобто король потрапляє під шах).

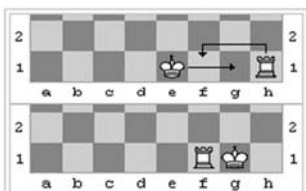


Можливі ходи короля

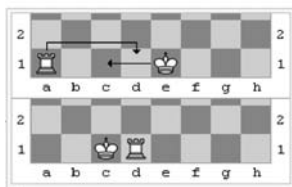
Особливість короля в тому, що він може зробити ротацію (рокірування).

Рокірування – це спеціальний хід королем і турою. Спочатку король переміщується зі свого початкового поля на два поля у напрямку до тури, що стоїть на початковому полі, потім тура пересувається через короля на поле, яке він щойно перетнув.

Рокірування буває двох видів: коротке та довге. Коротке рокірування роблять на королівському фланзі, а довге – на ферзевому.



Коротке рокірування



Довге рокірування

Рокірування заборонено:

- якщо король уже робив хід;
- якщо тура, з якою король хоче зробити рокірування, вже робила хід;
- якщо зайняті сусідні поля (для короткого рокірування g і f, для довгого b, c);
- якщо після рокірування король опиниться під шахом;
- якщо королю оголошено шах (і він іде з-під нього рокіруванням);
- якщо король під час рокірування має пройти через “бите поле” (тобто поле, яке знаходиться під ударом фігури суперника). У запису шахової партії коротку ротацію позначають “0-0”, довгу – “0-0-0”.

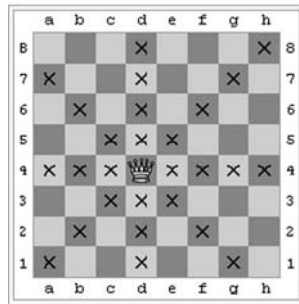
Шах – ситуація в шахах, коли король атакований ворожою фігурою. У такій ситуації можливо:

- захиститися від шаха;
- забрати фігуру, що оголосила шах, іншою своєю фігурою;
- піти від шаха на інше поле, не атаковане ворожою фігурою.

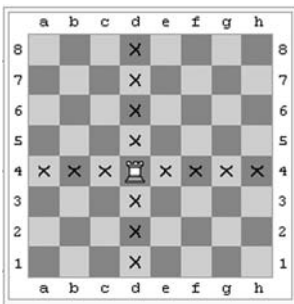
Мат – ситуація в шахах, коли королю оголошено шах, а гравець не може зробити жодного ходу, щоб його уникнути. Забрати таку фігуру неможливо і закритися від шаха також неможливо.

Пат – ситуація, за якої королю нікуди ходити, бо всі вільні поля, куди може піти король, атакуються ворожими фігурами, але королю не оголошений шах, і у гравця немає більше фігур, крім короля, або нема змогу піти тією чи іншою фігурою.

Ферзь. Найпотужніша фігура шахової партії. Умовна вартість ферзя – 8 пішаків. Ферзь може ходити як по діагоналях, так і по вертикалях, займаючи будь-яке з можливих полів, якщо на його шляху немає інших фігур. Поєднує в собі силу слона (який ходить тільки по діагоналях) і тури (яка ходить тільки по вертикалях і горизонталях).



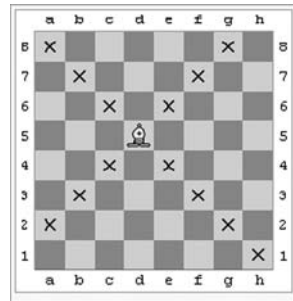
Можливі ходи ферзя



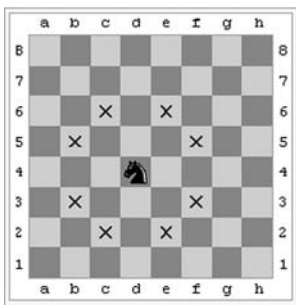
Можливі ходи тури

Тура. Умовна вартість – 5 пішаків. Ходить по горизонталях і вертикалях, на будь-яке можливе місце, якщо на шляху тури немає інших фігур.

Слон. Умовна вартість слона – 3 пішаки. Ходить по діагоналі, на будь-яке можливе місце, якщо на його шляху не стоять інші фігури. Слони бувають чорнопільні (ті, які ходять тільки по чорних полях) і білопільні (ті, які ходять тільки по білих полях).



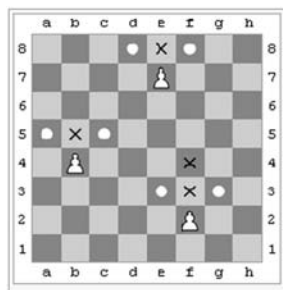
Можливі ходи слона



Можливі ходи коня

Кінь. Умовна вартість коня – 3 пішаки. Кінь ходить буквою Г: спочатку він переміщається на два поля вперед по вертикалі, а потім на одне поле в бік по горизонталі або ж він переміщується на одне поле по вертикалі і на два в бік по горизонталі. Відмінною особливістю коня є те, що він може “перестрибувати” через фігури суперника.

Пішак Найслабша шахова фігура. Ходить по вертикалі, але б’є по діагоналі, стаючи на місце побитої фігури. Якщо пішак початковій позиції (наприклад, на полі e2), то він може зробити хід через клітинку (на поле e4), а також може піти тільки на одну клітинку вперед (e3). Якщо пішак не в початковій позиції, то він ходить тільки на одну клітинку вперед.



Можливі ходи пішака

Також треба розтлумачити таке поняття, як *бите поле*. Бите поле – це позиція, коли, наприклад, білий пішак дійшов до e5, а чорний перебуває у початковій позиції. Чорний пішак робить хід d7-c15, і тут білий пішак може побити чорного, ставши на поле d6.

Ще одна особливість пішака в тому, що, досягнувши восьмої горизонталі у білого пішака і першої горизонталі у чорного пішака, він може перетворитися на будь-яку фігуру.

Способи перетворення пішаків:

- пішак не обов’язково повинен торкнутися поля перетворення;
- зняття пішака з шахової дошки та заміна його на нову фігуру може відбуватися в будь-якій послідовності;
- якщо поле перетворення пішака зайняте фігурою партнера, то фігура має бути знята з шахової дошки.

Перед початком гри два гравці жеребкуванням визначають, хто з них гратиме білими фігурами, оскільки вони роблять перший хід.

Розпочинають шахову партію білі пішаки. Потім ходять чорні і т. д. З кожним ходом переміщається одна фігура. Гра завершується, коли одна зі сторін отримує мат або супротивники погоджуються на нічию. Також гра закінчується, коли один із суперників прострочив час, відведений йому на партію.

Виконання ходів

1. Кожен хід треба робити тільки однією рукою.
2. Якщо гравець робить хід, він може поправити розміщення однієї чи більше фігур на їхніх полях за умови, що він завчасно висловить свій намір (наприклад, сказавши: “Поправляю”).
3. Без попередження, передбаченого пунктом 2, якщо гравець під час ходу торкається фігури на шаховій дошці з наміром зробити хід або взяття:
 - однієї чи більше своїх фігур – він має зробити хід першою фігурою, до якої доторкнувся, якщо такий хід можливий;
 - однієї чи більше фігур суперника – він повинен першою взяти фігуру, до якої доторкнувся, якщо таке взяття можливе;
 - однієї фігури кожного кольору – він має взяти фігуру суперника своєю фігурою або, якщо це неможливо, зробити хід чи взяття першою фігурою, до якої він доторкнувся і якою можливо зробити хід чи взяття. Якщо неможливо виявити, чи до своєї фігури, чи до фігури суперника було перше торкання, треба вважати, що це фігура гравця, за яким черга ходу, а не його суперника.
4. Якщо гравець під час ходу:
 - торкається свого короля й тури, він повинен зробити рокірування у відповідний бік, коли такий хід можливий;
 - навмисно торкається своєї тури, а потім свого короля, то йому не дозволяється цим ходом робити рокірування в цей бік, а він має зробити хід фігурою, до якої доторкнувся першою;
 - маючи намір рокірувати, торкається свого короля, а потім своєї тури і рокірування у цей бік неможливе, гравець повинен зробити інший можливий хід своїм королем (який може включати рокірування в інший бік). Якщо король не має можливого ходу,

- гравець може зробити будь-який можливий хід;
- перетворює пішака, вибір нової фігури вважається завершеним, коли ця фігура доторкнулася до поля перетворення.
5. Якщо жодна з фігур, до якої гравець доторкнувся відповідно до пунктів 3 та 4 попереднього підрозділу, не може зробити хід чи взяття, гравець може зробити будь-який можливий хід.
6. Коли, як можливий хід чи як частина можливого ходу, фігуру відпущено на поле, робити хід на інше поле неможливо. Хід вважається виконаним:
- у разі взяття, коли взяту фігуру знято з дошки і гравець, поставивши свою фігуру на нове поле, відпустив від неї руку;
 - у разі рокірування, коли гравець відпустив руку від тури на полі, яке перетнув король. Коли гравець відпустив руку від короля, хід ще не вважається зробленим, але гравець не має права зробити інший хід, окрім рокірування у цей бік, якщо це можливо. Якщо рокірування у цей бік неможливе, гравець повинен зробити інший можливий хід королем (що включає рокірування в інший бік). Якщо король не має можливих ходів, гравець може зробити будь-який можливий хід;
 - у разі перетворення пішака, коли гравець відпустив руку від нової фігури, поставленої ним на поле перетворення, а пішак був знятий з дошки.

Завершення партії

1. Перемога, поразка в партії:

- партія вважається виграною гравцем, який поставив мат королю партнера;
- партія вважається виграною гравцем, партнер якого заявляє, що він здається. Це відразу завершує гру.

2. Нічия

- у шахах нічиєю вважають, коли у гравця, за яким черга ходу, немає жодного можливого ходу і його король не перебуває під шахом. Таку ігрову ситуацію називають патом. Це відразу закінчує гру;
- партія закінчується внічию, коли виникає позиція, у якій жоден із

гравців не може поставити мат королю партнера за будь-яку кількість можливих ходів. Вважається, що така партія завершилася “мертвою позицією”. Це відразу закінчує гру;

- партія закінчується внічію при взаємній згоді партнерів під час гри. Це відразу закінчує гру;
- партія може закінчитися внічію, якщо будь-яка однакова позиція виникла чи виникала на дошці тричі;
- партія може закінчитися внічію, якщо не менш ніж останні 50 ходів поспіль зроблено кожним гравцем без пересування жодного пішака та без будь-якого взяття.

З кожним виграшем переможцеві нараховують одне очко, переможеному – нуль. Якщо партія завершилася внічію, то обом суперникам додають по 0,5 очка, тобто ділять перемогу на двох порівну.

Організація ігор дошкільників для закріплення навичок гри в шахи

До розділу

“ШАХОВА ДОШКА”

Для закріплення вивченого матеріалу запропонуйте дітям такі завдання: з кубиків двох кольорів викласти фрагмент шахової дошки, звертаючи увагу на чергування світлих і темних кубиків;

- накреслити крейдою на асфальті фрагмент шахової дошки;
- згадати, де, крім шахової дошки, вони бачили клітинки, розташовані в шаховому порядку;
- розфарбувати частину аркуша зошита в клітинку так, як розфарбована шахівниця (коричневим і жовтим кольорами або тільки чорним);
- правильно розмістити шахову дошку між дітьми або між ляльками.

Показати дітям *центр* – чотири поля в середині шахової дошки. Пояснити, що шахових суперників по-іншому називають партнерами.

Для зацікавлення дітей грою в шахи можна організувати дидактичні ігри та вправи

“Горизонталь”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про частини шахівниці; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Грають двоє, по чергово заповнюють одну з горизонтальних ліній шахівниці кубиками (фішками, пішаками тощо).

“Вертикаль”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про частини шахівниці; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Грають двоє, по чергово заповнюють одну з вертикальних ліній шахівниці кубиками (фішками, пішаками тощо).

“Діагональ”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про частини шахівниці; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Грають двоє, по чергово заповнюють одну з діагональних ліній шахівниці кубиками (фішками, пішаками тощо).

“Торбинка”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Діти по одній шаховій фігурі виймають з торбинки і поступово розставляють на початкову позицію.

“Так і ні”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Дітям пропонують дати відповіді на запитання щодо правил гри в шахи. Наприклад, педагог бере дві шахові фігури і запитує дітей, чи ці фігури стоять поруч у початковій позиції.

“М’яч”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Вихователь промовляє якусь фразу про початкове положення, наприклад: “Тура стоїть у кутку”, і кидає м’яч комусь з учнів. Якщо твердження правильне, то м’яч потрібно впіймати.

До розділу **“ШАХОВІ ФІГУРИ”**

Для початкового ознайомлення з шахами доцільно використовувати дерев'яні фігури великого розміру, з діаметром основи 3-4,5 см, класичної форми.

Діти повинні запам'ятати, як називається кожна з фігур, уміти відрізнити одні фігури від інших за формою і кольором. Діти з цікавістю розглядають шахові фігури, самі ставлять поруч однакові фігури, із задоволенням по-своєму грають у них.

Для зацікавлення дітей грою в шахи можна організувати такі дидактичні ігри та вправи:

“Чарівна торбинка”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам'ять, уяву, моторику дрібних м'язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Почергово ховати у непрозорій торбинці шахові фігури і пропонувати малюкам визначити на дотик, яка фігура захована. Для більшого ефекту дозволити і дитині ховати фігури, а дорослий відгадує, яка фігура у торбинці.

Іноді дорослий “не відгадує”, і малюки із захопленням вкажуть на конкретну помилку. В іншому варіанті гри у торбинці ховають усі фігури відразу, і дитина на дотик шукає певну фігуру.

“Шаховий теремок”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам'ять, уяву, моторику дрібних м'язів рук, мовлення; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Із дерев'яної шахової дошки зробити “теремок”. Сюди, відповідно до казкового сюжету, по черзі “забіжать” шість різних білих фігур: від пішаків до короля. Потім діти за бажанням розігрують продовження казки.

“Шаховий колобок”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам'ять, уяву, моторику дрібних м'язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Театралізовану гру за казкою “Колобок” можна провести так: “дід” – король, “баба” – ферзь, “заєць” – пішак, “лисиця” – кінь, “вовк” – слон, “ведмідь” – тура, а Колобок – кулька або клубок.

Діти повинні назвати всі шахові фігури, від яких колобок втікає. Проте в кінці казки “лисиця” Колобка не з’їсть – Колобок від неї втече.

“Шахова ріпка”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, уяву, моторику дрібних м’язів рук, мовлення; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Посадити “ріпку” – клубок. Біля нього діти по зростанню вибудовують білі або чорні фігури, пояснюючи: “дід” – це король, “баба” – ферзь, “внучка” – слон, “Жучка” – кінь, “кішка” – тура, “мишка” – пішак.

“Заборонена фігура”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Поставте шахові фігури перед дитиною в один ряд. На прохання дорослого діти називають і показують фігури, крім “забороненої”, яку вибирають заздалегідь. Замість назви “забороненої” фігури треба сказати “секрет”. Потім поміняйтеся ролями і, називаючи фігури, на які вказують діти, іноді “помілятися”. Якщо діти не помітять помилки, дорослий сам вказує на неї.

“Що спільного?”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур, визначенні їхніх спільних та відмінних рис; розвивати пам’ять, уяву, моторику дрібних м’язів рук, мовлення.

Хід гри. Взяти дві будь-які шахові фігури і запитати в малюка: “Чим вони схожі? Чим різняться?” (Кольором, формою.)

“Купа мала”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, уяву, моторику дрібних м’язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Усі шахові фігури лежать при купі в одному місці. Дорослий заплющує очі, бере будь-яку фігуру й обмацує її. Обрану шахову фігуру дорослий навмисне називає неправильно, розплющує очі й запитує дітей: “Так?” Діти виправляють помилку. Потім міняються ролями.

“Колір”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Запропонуйте малюкові поставити в ряд усі білі або всі чорні шахові фігури. Коли дитина виконає завдання, поміняйтеся ролями і, маючи одна біля одної білі фігури, “помилково” поставте там само одну-дві чорні шахові фігури. Малюк має помітити вашу помилку і вказати на неї.

“Ряд”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Запропонуйте малюкові поставити в один ряд пішаків; коней, слонів, тури, ферзів, королів. Потім дитина має попросити про це дорослого і проконтролювати виконання завдання.

“Найвища фігура”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Запропонувати дітям розставити шість різних шахових фігур одного кольору по висоті, називаючи ці фігури.

“Нумо, дожени!”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Оберіть одну з білих фігур, наприклад, пішака, імітуйте її біг по столу. Після цього запропонуйте дитині вибрати і назвати якусь

чорну фігуру і пуститися їй навздогін за вашою фігурою. Нехай ваша шахова фігура “біжить” не дуже швидко, і фігура малюка її наздожене. Потім поміняйтеся ролями.

“Хованки”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Сховайте в кімнаті кілька шахових фігур. Діти повинні знайти їх і назвати. Потім малюки почергово ховають фігури.

“Хто швидше?”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Усі шахові фігури розташовані на столі. Запропонуйте дітям позмагатися: хто швидше і більше збере в певному місці по дві-три однакові шахові фігури.

“Над головою”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати спритність, пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Назвіть будь-яку шахову фігуру. Діти повинні її швидко знайти і підняти над головою дітей.

“На стільці”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Поставте на стілець будь-яку шахову фігуру. По різні сторони від стільця, але на рівній відстані від нього, поставте дітей. Полічіть до трьох, і на рахунок “три” діти мають добігти до стільця. Той, хто першим схопить шахову фігуру, повинен назвати її.

“Прибери таку саму”

Мета: вправляти дітей у впізнаванні та називанні шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати інтерес до гри в шахи.

Хід гри. Усі шахові фігури стоять або лежать на столі. Приберіть одну з фігур у коробку. Запропонуйте малюкові назвати цю фігуру і покласти в коробку іншу, аналогічну шахову фігуру тощо.

“Гра на знищення”

Мета: закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти дітей у використанні на шаховому полі різних шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. вихователь грає з дітьми обмеженим числом фігур (найчастіше фігура проти фігури). Переможе, хто поб’є всі фігури супротивника.

“Один у полі воїн”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи, про схеми ходів шахових фігур, вправляти у використанні на шаховому полі різних шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Біла фігура має побити всі чорні фігури, розташовані на шаховій дошці, знищуючи кожним ходом по фігурі (чорні фігури вважаються зачарованими, нерухомими).

“Лабіринт”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи, закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти у використанні на шаховому полі різних шахових фігур; розвивати пам’ять, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Біла фігура повинна досягти певної клітинки шахової дошки, не стаючи на “заміновані” поля і не перестрибуючи через них.

“Перехитри вартових”

Мета: закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти у використанні на шаховому полі різних шахових фігур; розвивати пам'ять, увагу, моторику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Біла фігура повинна досягти певної клітини шахової дошки, не стаючи на “заміновані” поля та на поля, що знаходяться під ударом чорних фігур.

“Зніми вартових”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи, про схеми ходів шахових фігур, вправляти у використанні на шаховому полі різних шахових фігур; розвивати мислення, увагу, моторику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Біла фігура повинна побити всі чорні фігури; обирають такий маршрут пересування по шахівниці, щоб біла фігура жодного разу не опинилася під ударом чорних фігур.

“Найкоротший шлях”

Мета: закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти у використанні на шаховому полі різних шахових фігур; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. За мінімальне число ходів біла фігура повинна досягти певної клітинки шахової дошки.

“Захоплення контрольного поля”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи, закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти у використанні на шаховому полі різних шахових фігур; розвивати мислення, увагу, моторику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Гра фігурою проти фігури ведеться не з метою знищення чужих фігур, а для встановлення своєї фігури на певне поле. При цьому заборонено ставити фігури на клітинки, які знаходяться під ударом фігури супротивника.

“Захист контрольного поля”

Мета: закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти у використанні на шахівниці різних шахових фігур; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Ця гра подібна до попередньої, але при точній грі обох сторін не має переможця.

“Атака ворожої фігури”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи, закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти у використанні на шаховому полі різних шахових фігур; розвивати мислення, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Біла фігура повинна за один хід напасти на чорну, але так, щоб не опинитися під ударом.

“Подвійний удар”

Мета: закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти дітей у використанні на шаховому полі різних шахових фігур; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Білою фігурою треба напасти одночасно на дві чорні фігури.

“Взяття”

Мета: закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти дітей у використанні на шахівниці різних шахових фігур; розвивати мислення, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. З декількох можливих варіантів треба вибрати кращий – побити незахищену фігуру.

“Захист”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи, закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти

у використанні на шахівниці різних шахових фігур; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Дитині пропонують однією білою фігурою захистити іншу, що стоїть під ударом.

“Виграй фігуру”

Мета: закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти у використанні на шахівниці різних шахових фігур; розвивати мислення, увагу, моторику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Білі фігури повинні зробити такий хід, за будь-якої відповіді чорних вони програли одну зі своїх фігур.

“Обмеження рухливості”

Мета: закріплювати знання дітей про схеми ходів шахових фігур, вправляти у використанні на шахівниці різних шахових фігур; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Це різновид “Гри на знищення”, але із “замінованими” полями. Виграє той, хто поб'є всі фігури суперника.

“Шах або не шах”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи. Розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м'язів рук. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Наводиться низка положень, у яких діти мають з'ясувати, чи стоїть король під шахом чи ні.

“Дай шах”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Дитині пропонують оголосити шах королю супротивника.

“П’ять шахів”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи. Розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Кожній з п’яти білих фігур потрібно оголосити шах чорному королю.

“Захист від шаха”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Білий король повинен захиститися від шаха.

“Мат або не мат”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Наводиться низка положень, у яких діти мають з’ясувати, чи оголошено мат чорному королю.

“Перший шах”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Гру проводять усіма фігурами з початкового положення. Виграє той, хто оголосить перший шах.

“Рокірування”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про правила рокірування шахів; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Дитині пропонують з’ясувати, чи можна провести рокірування в тих чи інших випадках.

Для проведення індивідуальних занять найефективніші такі дидактичні завдання:

“Чарівна торбинка”, “Шаховий теремок”, “Шаховий колобок”, “Шахова ріпка”, “Заборонена фігура”, “Хованки”, “Нумо, дожени!”

Під час проведення групових занять можна порекомендувати ігри-завдання: “Хто швидше?”, “На стільці”, “Над головою”, “Ряд”, “Що спільного?”, “Заборонена фігура”, “Чарівна торбинка”, “Шаховий теремок”, “Шаховий колобок”, “Шахова ріпка”.

Примітка. Усі дидактичні ігри та завдання з цього розділу (навіть такі, на перший погляд, дивні, як “Лабіринт”, “Перехитри вартівих” тощо, де присутні “зачаровані” фігури і “заміновані” поля, моделюють у доступному для дітей 6-7 років вигляді реальні ситуації, з якими стикаються шахісти у грі на шахівниці. При цьому всі ігри та завдання цікаві та розвивальні, сприяють ефективному тренінгу образного і логічного мислення.

Організація роботи поза заняттями

З метою закріплення у дошкільників знань та навичок, отриманих під час занять, бажано організувати різноманітну діяльність дітей у повсякденні. Зокрема, можуть бути такі завдання:

1. Гра у “Хрестики-нулики”.
2. Повторення цифр і букв на шахівниці.
3. Гра “Морський бій”.
4. Повторення назв: “горизонталь”, “вертикаль”, “діагональ”;
5. Розпізнавання букв. Закріплення знання цифр від 1 до 8.
6. Завдання: спробувати накреслити у блокноті або паличкою на піску шахову дошку.
7. Завдання: спробувати позначити у блокноті всі поля буквами і цифрами. Повторення букв і правил ходу фігур.
8. Вікторини “Загадки із зошита”.
9. Відгадування загадок, шарад, ребусів про шахи.
10. Свята, розваги “У Шаховому королівстві”.
11. Розглядання діаграм із різними шаховими ситуаціями.
12. Завдання: білим слоном знищити пішака, що стоїть на чорному полі і навпаки.
13. Розв’язування шахових задач.
14. Практичні вправи.
15. Різноманітні ігри дітей з шахами.
16. Завдання: намалювати букву Г на зображені шахівниці у різних положеннях, визначити “силу” коня в кутку і скраю дошки.
17. Змагання з дітьми у “кінних перегонах”. (У блокноті накреслити квадрат 5x5 см і ходом коня обійти якомога більше клітинок, зупиняючись у кожній не більше одного разу. Хто більше займе клітинок, той переможе.)
18. Повторення правил гри у шахи.

Використовуйте будь-які моменти для повторення вивченого матеріалу. Попросіть малюків на прогулянці розповісти вам про те, що нового вони дізналися про Шахове королівство, у другій половині дня запропонуйте ліплення шахових фігур із пластиліну. Порадьте батькам дорогою із садка згадати, чого навчилися під час ігор. Залучіть

на допомогу діафільми, мультфільми, присвячені шаховій тематиці! Виготовляйте разом з юними шахістами наочні посібники з кольорового паперу та картону, це допоможе дітям запам'ятати назви фігур, їх ходи, бачити горизонталі й вертикалі шахової дошки. Малюйте постаті, складайте з дитиною про них вірші та оповідання. Придумуйте комікси. Грайте в різні ігри, наприклад, естафету на швидку і правильну розстановку фігур на дошці. На прогулянці нехай дитина покаже (або намалює паличкою), як ходить та чи інша фігура. Творіть! Використовуйте ребуси, загадки, шаради, цікаві завдання та вікторини для старших дітей, наприклад, “Загадки із зошита” – орієнтовні завдання для вікторини, подані у Додатках.

ДОДАТКИ

Навчально-тематичний план

Найменування розділів і тем	Орієнтовна кількість занять
<i>Розділ 1. Шахова дошка</i>	<i>Всього: 6</i>
<i>Тема 1.1. Шахова дошка (шахівниця)</i>	<i>2</i>
<i>Тема 1.2. Елементи шахівниці</i>	<i>4</i>
<i>Розділ 2. Шахові фігури</i>	<i>Всього: 26</i>
<i>Тема 2.1. Шахові фігури, початкове положення. Король (загальне уявлення)</i>	<i>2</i>
<i>Тема 2.2. Тура</i>	<i>4</i>
<i>Тема 2.3. Слон</i>	<i>3</i>
<i>Тема 2.4. Ферзь</i>	<i>2</i>
<i>Тема 2.5. Кінь</i>	<i>3</i>
<i>Тема 2.6. Пішак</i>	<i>4</i>
<i>Тема 2.7. Король</i>	<i>2</i>
<i>Тема 2.8. Тактичні прийоми</i>	<i>4</i>
<i>Тема 2.9. Шахова партія</i>	<i>2</i>
<i>Загальна кількість годин</i>	<i>Всього: 32</i>

Конспект заняття “Подорож до чарівної країни”

Мета: ознайомити дітей із “Шаховим королівством”, шахівницею, історією виникнення та розвитку гри в шахи; зацікавити дітей новою грою через захопливі та достовірні факти; викликати бажання навчитися грати в шахи; навчити дітей розрізняти білі й чорні поля, дати поняття, що білі й чорні поля чергуються на шаховій дошці; закріпити вміння орієнтуватися на аркуші в клітинку; розвивати логічне мислення, пам’ять, уміння орієнтуватися на площині; виховувати посидючість, витримку, бажання грати в шахи.

Обладнання:

- легенда про виникнення гри в шахи, уривок із книги І. Сухіни “Пригоди в Шаховій країні”;
- дидактичні ігри: “Прогуляйся вулицею”, “Підніміться ліфтом”;
- ілюстративне зображення шахових фігур; площинне паперове зображення шахової дошки.

Хід заняття

I. Сюрпризний момент.

Вихователь звертає увагу дітей на дивну скриньку, що стоїть у куточку, і пропонує зазирнути в неї. Діти дістають “старий” альбом і площинне паперове зображення шахівниці.

II. Ознайомлення дітей із шахівницею та історією гри в шахи.

Вихователь розповідає легенду про виникнення гри в шахи.

Розглядання площинного паперового зображення шахівниці. Читання уривків із книги І. Сухіна “Дивовижні пригоди в Шаховій країні”.

Дидактичні ігри-завдання

1. “Прогуляйся вулицею” (а, b, с, ...)
2. “Підніміться ліфтом” (1, 2, 3 ... – до потрібної цифри)

III. Підсумок заняття

Довідкові матеріали

З історії шахів

Про виникнення шахової гри існує легенда. Дуже давно жив у Індії деспотичний раджа. Один із його оточення вирішив показати володареві, наскільки він залежить від підданих, і придумав гру, де король (цар, шах) хоча і є головною фігурою, проте мало що вартий без підтримки та захисту інших фігур. Гра виявилася напрочуд цікавою, і, не помітивши повчального натяку, раджа запропонував винахідникові будь-яку винагороду. За легендою, останній висловив бажання отримати нагороду хлібними зернами, але так, щоб за перше поле шахової дошки йому дали одне зернятко, за друге – два, за третє – чотири, потім вісім, шістнадцять тощо. Оскільки на дошці всього шістдесят чотири клітини, раджа думав обійтися одним - двома мішками, проте насправді з'ясувалося, що в усьому світі не знайти стільки зерен, скільки знадобиться для того, щоб задовольнити побажання хитромудрого винахідника.

Така легенда про мудру шахову гру і її винахідника. Щоб там не було, історія шахів бере початок з Азії, а батьківщиною шахів насправді вважають Індію. Найдавніша, примітивна форма шахів – військова гра “чатуранга” – виникла в цій країні ще в першому 500 н. е. З Індії гра проникла в Китай, Іран. Вагомий внесок у розвиток шахів зробили народи Середньої Азії. Після завоювання Середньої Азії арабами в VIII ст. н. е. шахи поширилися на значні території Арабського халіфату. Потім гра потрапила в Іспанію і загалом до Європи. До східних слов'ян (ант) шахи, на думку деяких істориків, проникли в V-VI ст. н.е. з Індії або Середньої Азії. Сучасного вигляду гра набула в XVI ст.

Якщо дуже-дуже захотіти навчитися грати в шахи, то бажання неодмінно здійсниться. І, можливо, ти потрапиш в таку саму чарівну історію, як і Юрко.

Розділ 1. Шахова альтанка з книги І. Сухіна “Дивовижні пригоди в Шаховій країні”.

... Одного раннього недільного ранку до Юркової квартири подзвонили. Юрко відчинив двері і побачив дівчинку в картатій сукні.

– Доброго ранку, Юро. Мене звать Клітинка. Я приїхала за тобою із Шахової країни.

Дівчинка взяла Юрка за руку і привела до велосипеда із трьома сидіннями, шістьма педалями і маленькими колесами. Клітинка сіла за кермо. Хлопчик примостився позаду. Подорож почалася. Велосипед мчав з неймовірною швидкістю. Повз миготіли міста, ліси, річки. Юрко чекав чогось особливого і дивного. Раптом Клітинка різко загальмувала, і велосипед зупинився перед гарною альтанкою, схожою на башточку.

– Це Шахова альтанка. Тут ми проведемо перше заняття, – промовила Клітинка.

Юрко слідом за дівчинкою зайшов в альтанку і завмер на місці. На масивному столі, випромінюючи м'яке рожеве світло, лежала велика квадратна дошка з безліччю темних і світлих кліток – це ШАХІВНИЦЯ.

– На ній ведеться шаховий бій, – почала заняття Клітинка. – Шахова дошка акуратно розкреслена на рівні клітинки-квадратики. Це ПОЛЯ. Світлі квадратики – БІЛІ ПОЛЯ. Темні квадратики – ЧОРНІ ПОЛЯ.

– Білі поля. Чорні поля, – повторив Юрко.

Раптом клітини-квадратики затріпотіли, зістрибнули з шахової дошки, стали водити хоровод навколо дівчинки і пустотливо підморгувати Юркові.

– Це мої сестрички, – усміхнулася Клітинка. – У Шаховій альтанці поля чарівні.

Клітини-квадратики дружно пурхнули і повернулися на шахову дошку. Юрко розгубився. Він не міг зрозуміти, чи все це було насправді, чи йому здалося. Він попрямував до столу, щоб помацати клітинки-квадратики, але об щось спіткнувся і мало не впав. Біля ніг хлопчика лежав товстий - претовстий зошит. Юрко підняв його і на обкладинці прочитав: “Загадки із зошита”.

– Це зошит мого друга Загадайка, – здивувалася Клітинка. – Добре, що ти знайшов його. У ньому багато жартів, загадок, запитань, завдань. Будеш потроху вирішувати їх і навчишся грати в шахи. Почнемо?

– Почнемо, – кивнув Юрко.

(За І. Сухіним)

Вікторина “Загадки із зошита”

1. Яким словом закінчуються такі віршовані рядки: “На тебе вирішив нагнати супротивник страх: і королю він зараз оголосить ...” (*шах*)
2. Чи ховається шах у калошах, мишах? (*Так*). А у словах кошара, шар, падишах, шарф, шахтар?
3. Скільки разів **шах** зустрічається в реченні: шахтар грав у шахи з падишахом у шахті? (*Чотири.*)
4. У яких словах сховався **мат**: автомат, Марко, математика, масло, комета, матрос, формат, матерія?
5. Що вигідніше: оголосити шах чи дати мат? Побити ферзя чи дати мат? (*Дати мат; дати мат*)
6. Чи можуть бути на шахівниці одночасно три чорних коня? (*Так, якщо один з них перетворився з пішака.*)
7. Скільки на полі може бути одночасно ферзів; тур? (*9 ферзів; 10 тур*)
8. Чи існує таке поняття “вічний шах”? (*Так, це ситуація у шаховій партії, коли гравець оголошує супротивникові шах, супротивник відходить від шаху, після чого знову отримує шах.*)
9. Яка шахова фігура ходить по діагоналі? (*Слон*)
10. Які фігури беруть участь у рокіруванні? (*Король і тура.*)
11. Скільки ходів у найшвидшій партії, що закінчується матом? (*Два*)
12. Як називається японська настільна гра, споріднено шахами? (*Сегі.*)
13. Назвіть книгу, в якій головна героїня подорожує шахівницею і стає королевою. (*“Аліса в Задзеркаллі” Л. Керролла.*)
14. На яких полях нічого не росте? (*На шахових.*)
15. “Не люди, не звірі, а ходять”. Про що йдеться? (*Про шахові фігури.*)
16. Який король не вміє говорити? (*Шаховий.*)
17. Чи однакового кольору крайні поля горизонталі, вертикалі, діагоналі? (*Горизонталі і вертикалі – ні, діагоналі – ні.*)
18. Яка за формою шахівниця: кругла чи квадратна? А шахове поле? (*Квадратна; також квадратне.*)
19. Що менше: шахівниця чи шахове поле? (*Шахове поле.*)

Консультація для вихователів “Чарівний світ шахів”

Світ логіки та емоцій – чудовий і пристрасний світ зі своїми злетами і падіннями, радіщами і печалями. У ваших силах, шановні педагоги, подарувати дитині золотий ключик у цей чарівний світ. Безсумнівно, що вміння грати в шахи допоможе маленьким “теоретикам” активізувати мисленеві процеси, а “мрійникам” дасть змогу зосереджуватися. Особливі труднощі підстерігають дорослих, якщо їхні діти яскраво виражені “шустрики” – непосидючі, невгамовні, рухливі, гіперактивні або “млявочки” – повільні, задумливі, не відразу реагують на зміну ситуації.

Дітям-“млявочкам” потрібна постійна терпелива і ненав’язлива допомога, вони потребують співчутливого ставлення до себе з боку дорослого, особливо матері. Зазвичай такі діти вирізняються невпевненістю в собі, часто сумніваються у правильності своїх дій, у виборі рішення. Якщо дошкільник не може впоратися з якимись завданнями, то це не означає, що він не знає, як і що потрібно робити. Найчастіше дитина просто не наважується розпочати завдання, побоюючись, що у неї не вийде. Запропонуйте їй допомогу. Самого відчуття, що вона не одна, що поруч з нею дорослий, який прийде на допомогу, найчастіше виявляється достатньо, щоб невпевнена у собі дитина поступово, крок за кроком, впоралася із завданням, хоча й озиралася весь час на дорослого в очікуванні схвалення і підтримки. “Млявочок” не можна підганяти, осмикувати, сварити через невдачі – вони миттєво “зів’януть” та відмовляться від подальших дій. Психофізичні особливості визначають не тільки посильний для них темп виконання будь-яких дій, а і специфічну тактику вирішення і виконання завдань. Цим дітям потрібен час, щоб попередньо обміркувати послідовність дій, необхідних для виконання завдання, докладно представити їх собі, і лише потім вони можуть перейти до їх практичного здійснення. Саме через це вони зазвичай не відразу приступають до справи, що дуже дратує нетерплячого дорослого, який не уявляє собі, про що це розмірковує

малюк і чому він нічого не робить. А насправді обрана дитиною в даний момент тактика свідчить про більш зріле і розвинене мислення ніж вимагає від дитини дорослий, який очікує поступового підходу до виконання завдання. Для багатьох дітей поступовий шлях доступніший, простіший, саме тому він переважає під час навчання дітей у дитячому садку і в початковій школі. Однак уповільнені “копуші” нерідко мислять по-іншому – ці “тугодуми” нерідко виявляють більш сформовану систему під час виконання навчальних завдань, і це треба враховувати. Звичайно, не завжди справа йде так просто: діти можуть і помилятися, діяти, хоч і добре подумавши, але все-таки неправильно. Тоді їм повинен допомогти дорослий, знову пояснити, але обов’язково пов’язуючи кожну дію з кінцевою метою. Очевидно, що “млявчик” за психофізичним складом схожий на “теоретика” і йому необхідне вміння грати в шахи.

Інші труднощі виникають у дітей-“шустриків”. Швидкі, рухливі, непосидючі, вони завдають дорослим чимало клопотів. Їх важко привчити до порядку, вони нелегко звикають до чіткого режиму. Заняття, проведені в дитячому садку, часто виявляються для них важким випробуванням. “Шустрики” наділені підвищеною збудливістю, легко заводяться і так само швидко остигають, вони неуважні, легко відволікаються, їм важко хоч на не тривалий час зосередитися на чомусь одному. Якщо “млявчики” спокійні, іноді сумні, невпевнені в собі дошкільнята, то “шустрики” сміливо беруться за будь-яку справу, впевнені, що невдачі не можуть їх спіткати. У разі ж невдач, а вони бувають нерідко, “шустрики” лише злегка дивуються і дуже швидко забувають про це. Факт невдачі ніяк не впливає на їхню подальшу поведінку, і саме у таких дітей часто повторюються одні й ті самі помилки. Щоправда, вони доволі не часто повертаються до тієї самої дії, не важливо – вдалої чи ні. Їм більш властиво братися за іншу дію, незалежно від попереднього результату. Під час виконання самостійного завдання їм не спадає на думку продумувати послідовність дій, пов’язувати їх з конкретними проміжними цілями і кінцевою метою, як це роблять терплячі “копуші”. Для них типово імпульсивна поведінка: швидше почати, не дослухавши завдання, а після однієї-двох невдач махнути рукою: “Та ну “ – і з нестримною енергією переключитися

на щось інше. У таких дітей рідко формується достатня готовність до школи, якщо з ними спеціально не займатися.

Рекомендовано привчати “шустриків” до посидючості поступово, частіше пропонувати їм завдання, ігри й розваги, що вимагають терпіння. Однак заохотити гіперактивну дитину до спокійних видів діяльності, які вимагають терпіння, нелегко. Вона легко відволікається, починає нудьгувати, після першої ж невдачі втрачає інтерес до заняття, кидає його і заважає іншим. У таких дітей надовго, іноді до 6–8 років, зберігається і переважає наочно-дійове мислення, яке за нормою властиво молодшим дітям. Щоб цього не трапилося, таких дітей настійно необхідно навчати гри в шахи з урахуванням їхніх індивідуальних особливостей, типу мислення, характерних для них помилок. Гіперактивна дитина потребує допомоги дорослого не менше, ніж боязкий “млявчик”. “Шустрик” безстрашно приступає до будь-якого завдання, заохочення і схвалення вихователя його особливо не хвилюють, на даному етапі вони йому й не потрібні. Допомога дорослого має бути конструктивною – він має підказати дитині способи, за допомогою яких дошкільник зможе впоратися із завданням, – ті самі, які уповільнений “млявчик” розробляє і застосовує сам з незначною опорою на підбадьорливе втручання дорослого.

Консультація для батьків “Навіщо вчити дітей грати в шахи?”

Чи багато дорослих – любителів шахів – є серед ваших знайомих? А дітей? Так, полічити важко, відразу й не згадаєш. От якихось двадцять років тому скільки шахових баталій відбувалося мало не на кожній лавочці у скверах і дворах! І було приємно спостерігати за дітьми, які юрмилися за спинами гравців і підказували виграшні ходи. Гарний був час! А тепер батьки дошкільнят замислюються, чи потрібно вчити дітей грати в шахи?

Настільні ігри творять дива. І шахи – в тому числі. Скільки матусь і татусів нарікають, що у них дитина дуже непосидюча! Коли дорослі буквально з ніг падають від наздоганялок, схованок, стрибків з м'ячем та інших забав, спритний непосида наполягає на своєму: “Давай грати далі!” Ось тоді і стане в пригоді можливість привчати дитину до “тихих” ігор. Одна з них – настільна гра в шахи. Хоч і давня, але дуже корисна для сучасних малюків.

Уявіть собі звичайну картину вихідного дня – з життя звичайної сім'ї. Тато малюка разом з дідусем зустрілися, обговорили у цей час новини і прогноз погоди і, затіявши чоловічу розмову, прилаштувалися грати в шахи. Мама ж всіляко намагається зайняти дитину в дитячій кімнаті, вмовляючи не шуміти. А що якщо не усувати дитини від спільноти? Привести її до старших, щоб спробувати зацікавити грою. Геніальна думка! Довго висидіти малюк не зможе, хто ж сперечається. Зате побачить, як це по-справжньому грати в шахи, поспостерігає за всіма діями гравців.

Нехай дитина ще не зрозуміє, до чого стільки різних складних правил цієї дивовижної гри, але помітить, що фігури відрізняються одна від одної і “ходять” вони також по-різному. Якщо зверне увагу на такі деталі, то почне ставити запитання, наприклад: “А чому одним фігурам так можна ходити, а іншим - ні?” або “Навіщо на дошці стільки клітинок?” Неодмінно відповідайте малюкові! Не відмахуйтеся зі словами “Дай подумати, не заважай”, а терпляче розповідайте.

І навчання проходитиме непомітно для самого малюка. Він перейметься вашим азартом і, можливо, на все життя полюбить гру в шахи.

Складно переоцінити значення шахів для дошкільнят. Адже ця гра – відмінний тренажер для мозку. По-перше, розвиваються логіка й абстрактне мислення. Малюки не просто бачать розташування фігур, вони ще й намагаються запам'ятати і свої ходи, і ходи суперника, й передбачити розвиток дії на кілька кроків уперед.

По-друге, поліпшується працездатність. Діти, знаючи мету гри, силою волі привчають себе домогтися визначеного результату.

По-третє, у дошкільнят формується терплячість до своєї невдачі впродовж гри або до поразки. Вони починають усвідомлювати, що шахи – складна гра. Щоб здобути перемогу, треба добряче попотіти. Однак і це не гарантує того, що завжди вийде тільки вигравати, тому що суперники бувають розумнішими й уважнішими.

Уміння грати в шахи – це перші математичні задачі в житті дитини. Здатність порівнювати і прораховувати дії дуже стане у пригоді в різних життєвих ситуаціях. Але не поспішайте навчити дитину правил за один урок. Це потрібно робити поступово й обов'язково з огляду на вік малюка.

Якщо у вашій родині ніхто не вміє грати в шахи, варто звернутися до фахівця – тренера з шахів, наприклад, в дитячу шахову школу. Педагог у формі гри розповість правила й ознайомить з кожною шаховою фігурою, і поступово дитина навчиться робити безпрограшні ходи.

Якщо ж ви вирішите навчатися гри в шахи одночасно з дитиною, то зробіть це якомога цікавіше. Нехай ознайомлення малюка з шахами буде захопливим!

Зверніть увагу дитини на те, що в казках усе таємниче і незвичайне ховають у скрині, під замок. А коробка із шахами дуже схожа на чарівну скриньку. Поєднайте все це разом і вигадайте казкову історію про появу шахів у вашому будинку. Малюки вірять у чудеса, і ваша казка, в якій героями будуть шахові фігури, послугує відмінною основою на шляху до завоювання лаврів першого шахіста у світі. Хто не вірить, нагадаємо, що відомі гросмейстери – Руслан Пономарьов, Анна Ушеніна, Василь Іванчук, Анатолій Карпов, Гаррі Каспаров, Роберт Фішер – отримали перші уроки з шахів у ранньому дитинстві і під чуйним керівництвом батьків.

Чому корисно вчити дітей грати в шахи?

Шахи – це не просто модельна гра, а цілий світ логіки та інтелекту. Граючи в цю стародавню гру, дитина вчиться логічно мислити, запам'ятовувати, порівнювати, узагальнювати, передбачати, зосереджуватися, розвиває мислення і пам'ять.

За висловом Рауля Капабланки, “шахи – щось більше, ніж просто гра. Це інтелектуальне проведення часу, в якому є певні художні властивості і багато елементів наукового. Для розумового розвитку шахи означають те саме, що спорт для фізичного вдосконалення: приємний шлях вправ і розвитку окремих властивостей людської натури ...”. Ну, а якщо немає таких можливостей, то як уберегти дитину від безцільного сидіння за комп'ютерними іграми або небезпечного базікання на вулицях? Один із кращих способів – навчити її гри в шахи! Ця дивовижна, найдавніша гра приносить дітям багато радості, задоволення, водночас бездоганно впливає на розумовий розвиток. Гра в шахи розширює світогляд, вчить думати, бути уважним, запам'ятовувати, порівнювати, узагальнювати, передбачати результати своєї діяльності, розвиває винахідливість і логічне мислення. У дитини виробляються витримка, сила волі, посидючість, уважність і зібраність. Вона стає самокритичною, вчиться самостійно приймати рішення, не засмучуватися, коли програє партію. Особливо важливим є навчання гри в шахи гіперактивних дітей, які ледве можуть всидіти п'ять хвилин на місці. Вони стають спокійнішими, врівноваженішими. Відомий педагог В. Сухомлинський вважав, що “без шахів не можна уявити повноцінного виховання розумових здібностей і пам'яті”.

А з якого віку починати вчити дитину гри в шахи? І хто цим повинен займатися? Коли читаєш біографії великих шахістів, гросмейстерів, чемпіонів світу, то бачиш, що всі вони почали грати в ранньому дитинстві.

З чого починати навчання?

На жаль, єдиної загальноприйнятої методики навчання дошкільнят гри в шахи не існує. Є тільки досвід ентузіастів, загін яких постійно зростає. Тому батьки самі повинні у простій і дохідливій формі розповісти дитині про шахові фігури, “чарівні” властивості та особливості дошки, про елементарні правила гри.

Орієнтовна програма домашнього навчання

Будемо вважати, що Вашій дитині 4–6 років, Ви самі любите і вмієте грати в шахи, вдома є одна-дві шахових дошки. Перше, що Ви повинні зробити, - це ознайомити дитину з шаховими фігурами. Великою помилкою буде поставити перед дитиною початкову позицію шахової партії і пояснювати, як ходять фігури. Діти цього віку рідко розуміють сенс пояснення і втрачають інтерес до гри. А допоможе вам ігровий метод. Спробуйте грати, наприклад, “у туру”. Розкажіть про неї казку, нарядіть її, почніть за нею полювати – і дитина, граючи, швидко запам’ятає правила пересування тури. І так з усіма фігурами. Розповідь про Пішака-героя, який подолав усі перешкоди і перетворився на ферзя, дасть багато більше інформації, ніж “офіційні правила”. Головне, щоб ці ігри з фігурами йшли невимушено, примусовий елемент має бути відсутній, дитина взагалі не повинна здогадуватися, що її навчають. Також у цих іграх ознайомте дитину з термінами: “горизонталь”, “вертикаль”, “діагональ”, “центр”. Поступово дитина зацікавиться, і Ви можете переходити до основ теорії. На початках не пропонуйте дитині грати відразу всіма фігурами. Це допоможе їй навчитися бачити всю дошку, а також окреме поле і рівномірно розподіляти увагу по всій дошці. Поступово кількість знайомих і вивчених фігур та пішаків збільшується до повного комплекту, і тільки тоді приступайте до гри всіма пішаками, а потім пішаками і фігурами. Дитина повинна міцно засвоїти узгодженість дій пішаків з пішаками, пішаків з кожною фігурою, кожної фігури одна з одною. Ознайомте її з найпростішими пастками і комбінаціями: “Дитячий мат”, “Мат легальний” тощо, а потім переходьте до розв’язання елементарних шахових задач і етюдів, відгадування загадок.

Як правильно грати з дитиною?

Не варто постійно спеціально програвати, дитина може легко звикнути до легких перемог і надалі програші будуть нею болісно сприйматися. Найліпше давати фору одного, двох пішаків під час гри одними пішаками, без фігур або ферзя, а то й кілька фігур відразу, під час гри всіма фігурами, щоб зрівняти шанси. Після гри треба опрацювати помилки, допущені в грі: погано розвинені фігури, не зроблене рокірування, рано вивели у гру ферзя, робили ходи однією й тією самою фігурою кілька разів поспіль без потреби.

Чи можна давати дитині шахи, якщо Вам ніколи, і дитина грає сама з собою? Можна. Цей перехід “усередину” – важливий етап у розумовому розвитку дитини, поява здатності до уявного перетворення дійсності.

Які шахи потрібні дитині?

Найзручніші дерев’яні або пластмасові шахи, розмір дощок яких 40x40 см, фігури середні. У продажу є дошки менше за розміром – 29x29 см, але там фігури стоять дуже близько одна до одної. Дошкільникові буде важко орієнтуватися в скупченні шахового війська, та й фігури надто маленькі.

Інформація про відомих шахістів України

Анна Ушеніна

Українська шахістка, міжнародний майстер (2007), гросмейстер (2012). 14-та чемпіонка світу (з 1 грудня 2012 року).

Анна Ушеніна народилася 30 серпня 1985 року в Харкові. У 7 років з ініціативи матері почала займатися шахами, а також музикою і малюванням. У 1997 році Анна стала переможницею на чемпіонаті України серед дівчат до 12 років. У 1998 і 1999 роках ставала чемпіонкою України серед дівчаток до 14 років. У 2002 році стала переможницею на чемпіонаті України серед дівчат до 20 років, який проходив у Краматорську. Наступним етапом у шаховій кар'єрі Анни стала перемога зі збірною України до 18 років на чемпіонаті Європи у 2002 році.

У 2007 році отримала особисту золоту медаль на чемпіонаті Європи. У 2008 році на Олімпіаді у Дрездені разом з жіночою командою України завоювала бронзу. У 2009 році на чемпіонаті світу серед жінок Анна посіла третє місце. У 2012 році на 40-й Міжнародній олімпіаді в Стамбулі у складі збірної України Анна Ушеніна стала третьою. 1 грудня 2012 р. у Ханті-Мансійську (Російська Федерація) на чемпіонаті світу Анна стала володаркою шахової корони, обігравши у фіналі Антуанетту Стефанову з Болгарії. Вона перша в історії України чемпіонка світу з цього виду спорту.

Василь Іванчук

Шахіст, гросмейстер, найсильніший шахіст України 90-х років ХХ ст. чемпіон Європи 2004 року, фіналіст чемпіонату світу ФІДЕ 2001–2002 року. Претендент на світову шахову першість.

Василь Іванчук народився 18 березня 1969 року в місті Копичинці Тернопільської області (Україна). Батько Василя – юрист, мати – викладач фізики. Грати в шахи маленького Василя навчив тато не вдовзі після того, як хлопчикові виповнилося шість років. У 1985 році В. Іванчук виграв юніорський чемпіонат СРСР з шахів і посів третє

місце в чемпіонаті України. На початку 90-х років В. Іванчук стає одним із найсильніших шахістів світу. У 1988 і 1990 роках В. Іванчук у складі збірної СРСР ставав чемпіоном шахових Олімпіад.

З 1991 року Іванчук входить до складу збірної України. Разом із командою України В. Іванчук виграв командний чемпіонат світу 2000 року в Єрвані і шахову Олімпіаду 2004 року в Кальвії (Calvia) (Мальорка, Іспанія). Тричі команда України, в якій грав В. Іванчук, ставала призером шахових Олімпіад. тричі В. Іванчук виграв супертурнір у Лінаресі (Іспанія): у 1989, 1991 і 1995 роках. У 1989 році В. Іванчук виграв турнір у Білі (Швейцарія), 1990 – у Тілбурзі (Нідерланди), 1991 – у Рейк'явіку (Ісландія), 1992 – у Дортмунді (Німеччина), 1994 – у Мюнхені (Німеччина) і в Новгороді (Росія), 1995 – Горгені (Horgen) (Швейцарія), 1996 – у Вейк-ан-Зеї (Нідерланди), 1997 – у Белграді (Югославія), 1998 – в Елісті (Калмикія, Росія), 2000 – у Львові (Україна) і в Монтекатіні Терме (Montecatini Terme) (Італія). У 2004 році В. Іванчук переміг у чемпіонаті Європи, що проходив в Анталії (Туреччина). У відмінному стилі В. Іванчук переміг у рамках Меморіалу Капабланки у Гавані (Куба), у травні 2005 року – 9,5 очок з 12. З 16 по 25 січня 2002 року в Москві проходив фінальний матч на першість світу з шахів за версією ФІДЕ. В. Іванчук грав проти іншого українського шахіста – Руслана Пономарьова. У матчі переміг Р. Пономарьов з рахунком (+2-0=5).

У листопаді 2007 р. В. Іванчук виграв чемпіонат світу з бліцу, що проходив у Москві в рамках Меморіалу Таля. В. Іванчук творчо грає у шахи, володіє глибоким розумінням шахів і привносить у гру чимало оригінальних ідей, чим він і заслужив звання шахового генія. Серед шахістів Іванчука називають “Великий Чакі” (Big Chucky). На жовтень 2007 р. у світовому рейтинг-листі В. Іванчук посідав третю позицію з показником 2776 (потім цього результату досягли В. Ананд і В. Крамні – якщо не брати до уваги рейтинг Г. Каспарова, який припинив виступи, хоча формально й очолює список). У 2007 році В. Іванчук ще виграв найсильніший (із проведених на території України) міжнародний турнір у Форосі. У листопаді 2009 року, програвши на Кубку світу ФІДЕ шістнадцятирічному представникові Філіппін Уеслі Со, Іванчук дав емоційне інтерв'ю, яке можна було розцінити як повідомлення про припинення шахової кар'єри. Проте пізніше він

поширив відкритий лист, де заявив, що у жодному разі не збирається кидати шахи. У листопаді 2010 року В. Іванчук у складі збірної України став переможцем 39-ї шахової Олімпіади, яка проходила в Ханті-Мансійську (Російська Федерація). 23 серпня 2011 р. нагороджений орденом князя Ярослава Мудрого IV ступеня за значний особистий внесок у становлення незалежності України, утвердження її суверенітету та міжнародного авторитету, заслуги у державотворчій, соціально-економічній, науково-технічній, культурно-освітній діяльності, сумлінне та бездоганне служіння українському народові.

Руслан Пономарьов

Український шахіст. Четвертий чемпіон світу ФІДЕ (2002-2003). Заслужений майстер спорту України.

Руслан Пономарьов народився 11 жовтня 1983 року в Горлівці. Батько навчив Руслана шахів, коли хлопчикові було 5 років. Сім'я жила в невеликому шахтарському містечку Горлівка Донецької області. Мама була вчителькою початкових класів, тато працював інженером на авторемонтному заводі. Він частенько підсовував синові заводську газету “Кочегарка”, де якийсь ентузіаст друкував шахові етюди.

У 9 років на відбірковому турнірі на першість України “до 12” Руслан вийшов у фінал і став першорозрядником. Цікаво, що одна з виграних ним тоді партій дотепер залишається його найшвидшою турнірною перемогою. У дитячих турнірах Р. Пономарьов виступав успішно, а в 1993 році у Краматорську виграв чемпіонат Донецької області серед дорослих хлопців – 6,5 з 7!

Кілька місяців посилених занять – і Р. Пономарьов виграв чемпіонат України “до 12”, а в 1994 р. стає бронзовим призером першості світу. У 1995 р. у Франції відбулася першість Європи “до 12”, і тут Руслан уже вийшов переможцем. А в 1996, коли йому ще не виповнилося і 13 років, він став чемпіоном Європи в турнірі “до 18”. Незабаром у Севастополі відбувся міжнародний турнір, у якому Р. Пономарьов не тільки став першим, а й на півтора очка перевиконав норму міжнародного майстра! За півроку рейтинг Р. Пономарьова зріс на 200 одиниць і перевершив гросмейстерський – небувалий випадок! За стилем гри вундеркінд уже тоді вирізнявся універсальністю – швид-

ко і точно прораховував варіанти, одних партнерів перегравав позиційно, іншим наносив комбінаційні удари. Грамотно діяв в ендшпілі, дивував усіх своєю пам'яттю. Р. Пономарьова часто порівнювали з молодим Анатолієм Карповим – міцний позиційний шахіст, але в разі потреби готовий і до тактичної сутички. Знаменною стала для нашого героя осінь 1997 р. У 13 років він спершу виграв чемпіонат світу “до 18” у Єревані. У вересні того самого року на турнірі “Севастопольська осінь” Р. Пономарьов розділив 1-ше місце і на очко перевиконав норму гросмейстера. Через місяць на міжнародному турнірі в Києві він знову попереду – впевнено, без поразок подолав усю дистанцію. Другий бал у кишені! Цього дня Русланові виповнилося 14 років і 17 днів, і він став наймолодшим гросмейстером – на півтора місяця побив рекорд Етьєна Бакро. На двоколовому турнірі в Бельфорі Р. Пономарьов посів 2-ге місце після М. Гуревича, потім відправився на різдвяний форум у Гастінгс і знову став другим. А навесні 1999 р. брав участь у сильному турнірі у Франції, де розділив 3-тє місце з Е. Бакро. Незабаром шляхи Р. Пономарьова та Е. Бакро знову перетнулися. У Лозанні відбувся міжнародний “турнір молодих зірок”, і вундеркінди зустрілися у фіналі. Успіх був на боці француза, зате Руслан зіграв кращу партію. Восени у Стамбулі пройшла чергова Олімпіада. Україна знову завоювала бронзові медалі, а Р. Пономарьов показав кращий результат на другій дошці. Це дозволило йому впритул підійти до престижної рейтингової позначки 2700. Наприкінці року він знову брав участь у чемпіонаті світу ФІДЕ. Але цього разу несподівано вибув у першому ж колі, мабуть, позначилася втома.

Улітку 2003 р. в іспанському місті Леон Руслан виграв турнір чотирьох гросмейстерів зі швидких шахів за олімпійською системою, причому у фіналі здолав В. Топалова. Наприкінці 2004 р. Р. Пономарьов став олімпійським чемпіоном у складі збірної України. У травні 2005 р. в Софії змагалися шестеро супергросмейстерів, і Руслан розділив 3–4-тє місця з Юдіт Полгар – позаду В. Топалова і В. Ананда, але попереду В. Крамника й М. Адамса. А трохи раніше екс-вундеркінд і екс-чемпіон світу перебрався до Києва (його краматорський друг і наставник Михайло Пономарьов помер у 2002 році). Наприкінці 2005 р. Руслан зміг повторити свій видатний успіх чотирирічної давнини. У Кубку світу в Ханті-Мансійську, який прийшов на зміну

чемпіонату світу ФІДЕ і проводився за тією самою нокаут-системою, Р. Пономарьов благополучно дійшов до фіналу і тут поступився вірменському гросмейстерові Левоні Ароняну. Але претендентські путівки дісталися обом. 2006 рік – учасник міжнародного супертурніру Томськ-2006, переможець турніру 16-ї категорії в Гуернаваці (Мексика), 1-ше місце на Меморіалі Таля і на міжнародному турнірі зі швидких шахів Вільяробледо (Іспанія). Чемпіон Іспанії у складі клубу Linex Magic (Меріда). 2007 рік – переможець турніру зі швидких шахів у Вільяробледо (Іспанія), турніру в Карлових Варах (Чехія), чемпіон України у складі київського клубу Keystone (перша дошка), третє місце на клубному чемпіонаті Європи. 2008 рік – чемпіон Києва у бліці, посідає 1–4 місця на Міжнародному турнірі Pivdenniy Bank Efi Geller Memorial в Одесі.

Словник основних шахових термінів

Аналіз – розбір можливостей, які є в позиції, й оцінка ситуацій, що створюються. Аналіз включає в себе розрахунок варіантів, порівняння позицій, що виникають, і висновок – рішення обрати те чи інше продовження. Розрахунок варіантів і оцінка позиції – це і є мистецтво аналізу.

Атака – наступ у шаховій партії, найрішучіший спосіб досягнення мети. Об'єкти атаки можуть бути різними, але основним є король суперника. Коли у відповідь на атаку застосовується теж атака, такий прийом називається контратакою.

Варіант – серія ходів, логічно пов'язаних між собою.

Взаємодія фігур – цілеспрямоване розміщення фігур, підпорядковане певному плану. Взаємодія фігур є одним з найважливіших стратегічних принципів шахової боротьби.

Взяття – зняття фігури або пішака суперника. При взятті свою фігуру або пішака ставлять на місце фігури суперника.

Взяття на проході – взяття пішака суперника, що пройшов з початкового положення на два поля і став при цьому поруч по горизонталі з чужим пішаком. Взяття на проході можливе лише ходом-відповіддю. При цьому пішака суперника знімають так, наче він пройшов на одне поле.

Вилка – одночасний напад пішака або коня на дві фігури.

Гамбіт – загальна назва дебютів, у яких одна зі сторін (здебільшого білі) з метою найшвидшого розвитку або здобуття переваги в центрі жертвує матеріал (звичайно, пішака). У разі прийняття жертви виникає прийнятий гамбіт, при її відхиленні – відмовлений гамбіт; якщо ж замість прийняття жертви протилежна сторона сама пропонує жертву, виникає контргамбіт.

Гросмейстер – у перекладі з німецької мови означає великий майстер. Це звання тривалий час не мало офіційного статусу і присвоювалося світовою громадською думкою. Офіційний статус звання дістало, коли в 1949–1950 рр. було введено титул міжнародного гросмейстера.

Дебют – початкова стадія шахової партії, під час якої суперники прагнуть розвинути фігури і створити передумови для наступних операцій (захоплення центру, створення сприятливого пішакового розміщення). Дебют підпорядковується загальним законам шахової стратегії тактики і, в найперше, основному стратегічному принципу взаємодії фігур та пішаків.

Ендшпіль – у перекладі з німецької означає закінчення гри. Так називають заключну частину шахової партії. Головною його ознакою є невелика кількість фігур на шахівниці.

Жертва – добровільна віддача матеріалу.

Захист – відбиття наступальних дій суперника.

Зв'язування – розміщення фігури або пішака, при якому їхній рух неможливий через відкриття шаха королю або не вигідний, бо веде до матеріальної втрати.

Ініціатива – виявлення активності, яка спрямована на створення загроз супернику, стиснення його позиції, обмеження рухливості фігур суперника, його можливостей.

Комбінація – форсований варіант, у якому використовуються елементи тактики і реалізуються особливі умови в позиції для досягнення тієї чи іншої мети.

Маневр – один або кілька ходів фігурою (фігурами) для досягнення конкретної мети.

Мат – шах, від якого нема порятунку. Особливий різновид мата – спертий мат, при якому власні фігури та пішаки віднімають у свого короля всі поля для відступу.

Матеріал – загальна назва фігур та пішаків.

Мітельшпіль (середина гри) – середня стадія шахової партії, коли основні сили обох сторін почали гру і розгортається безпосередня боротьба.

Млин – назва комбінації, яка складається із серії відкритих шахів. У цій комбінації беруть участь тура і слон.

Нотація шахова – система запису певної позиції або партії.

Опозиція – таке розміщення королів, коли між ними знаходиться непарна кількість полів по прямій лінії або по діагоналі.

Пат – положення, в якому король сторони, чия черга ходу, не перебуває під шахом, але не має жодного ходу, причому решта фігур і пішаків також позбавлені ходів.

Пастка – маневр, який спокушає суперника зробити хід, що, на перший погляд, дає йому певні переваги, а насправді є помилковим.

Пішак – назва шахової фігури. Прохідний пішак – якщо на вертикалі, на якій стоїть пішак, і суміжних з нею немає пішаків суперника; ізольований пішак – якщо на суміжних вертикалях немає своїх пішаків; здвоєний (строєний) пішак – два (три) пішаки однієї сторони, що стоять на одній вертикалі; перетворення пішака – пішака, який дійшов до останньої горизонталі, може бути перетворено на будь-яку фігуру, крім короля.

Програш – партія вважається програною, коли шахістові оголошено мат, або він визнав себе переможеним, прострочив час, записав неможливий хід при відкладанні партії. Крім того, поразка може бути зарахована за порушення правил поведінки під час змагань.

Різнокольорні слони – слони суперників, які ходять по полях різного кольору.

Розмін – взяття фігури в обмін на рівноцінну.

Рокірування – це шаховий хід короля, який робиться спільно з однією із тур. Спочатку король переміщається зі свого початкового поля на два поля у напрямку до тури, що стоїть на початковому полі, потім тура переставляється через короля на поле, яке він щойно перетнув.

Стратегія – загальний напрям боротьби, план у цілому. Правильна стратегія ґрунтується на всебічній і конкретній оцінці позиції. Вона має бути гнучкою, враховувати не тільки свої можливості, а й зустрічні шанси суперника.

Тактика – підпорядкована частина стратегії, що передбачає виконання окремих операцій стратегічного плану. Однак вона може мати і самостійне значення – часто окремі тактичні удари визначають долю поєдинку. Тактика ґрунтується на конкретному розрахунку реальних можливостей, які закладено в даній позиції.

Темп – у шаховій боротьбі має подвійний зміст. Під словом темп можна розуміти ритм розвитку подій. У вужчому значенні – у шахах темп – це хід.

Виграти темп – зробити на один корисний хід більше.

Фігура – одиниця шахового матеріалу. Перед початком кожної партії у кожного суперника є такі фігури: ферзь та 2 тури (важкі

фігури), 2 слони та 2 коні (легкі фігури), король та 8 пішаків. Крім того, фігурами називають ферзів, тур, слонів, коней на відміну від пішаків.

ФІДЕ (Federation Internationale des Echecs) – Міжнародна шахова федерація – неполітична організація, яка ґрунтується на демократичних принципах і об'єднує національні шахові федерації.

Фланг – ліва (лівий фланг) або права (правий фланг) частина шахівниці. Лівий фланг для білих – ферзевий, для чорних – королівський.

- Хід** – 1) пересування фігури з одного поля на інше, вільне від фігури;
2) взяття фігури суперника;
3) перетворення пішака;
4) рокірування.

Вичікувальний хід – хід, у результаті якого одна сторона перекладає обов'язок ходити на іншу.

Форсований хід – хід, який є змушеним.

Форсуючий хід – хід, який створює сильну загрозу і різко обмежує вибір ходів у відповідь.

Цейтнот – нестача часу на обдумування ходів.

Центр – чотири поля шахівниці (d4, e4, e5, d5).

Цугцванг – позиція, при якій будь-який хід веде до невігідних наслідків.

Шах – загроза королю. Подвійний шах – коли фігура, що відкриває лінію дії іншої фігури, під ударом якої перебував король, оголошує шах. Вічний шах – безперервний ряд шахів, яких суперник не може уникнути.

Шахова дошка, шахівниця (поле бою) – це дошка, яка поділена на 64 поля (сітка 8x8), що чергуються між собою: “білі поля”, “чорні поля”.

Шаховий годинник – це годинник із двома циферблатами відліку часу, які з'єднані один з одним таким чином, що водночас може йти тільки годинник одного з партнерів. Термін “годинник” означає показник часу на одному з двох циферблатів відліку часу. Кожен циферблат має “прапорець”. Термін “прапорець упав” означає кінець часу, відведеного для гравця.

Якість – специфічний шаховий термін. Виграти (програти) якість означає здобути (віддати) туру за легку фігуру.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Закон України “Про дошкільну освіту” // Урядовий кур’єр. – 2001. – № 144. – С. 1–9.
2. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція) / наук. кер.: А. М. Богуш; авт. кол.: Богуш А. М., Беленька Г. В., Богінч О. Л., та ін. – К. : Спецвип. журн. “Вихователь-методист дошкільного закладу”, 2012. – 30 с.
3. Програма розвитку дітей старшого дошкільного віку “Впевнений старт” / кер. проекту: Б. М. Жебровський. – Тернопіль : Мандрівець, 2012. – 96 с.
4. Інноваційна практика в роботі вихователя ДНЗ: метод, посіб. / Н. Дятленко, А. Гончаренко, А. Шевчук та ін. – К. : Шкільний світ, 2010. – 128 с.
5. Посібник шахіста-початківця. Зошит № 1 / А. Б. Кольба, Б. П. Фенюк. – Тернопіль: Мандрівець, 2014. – 64 с.

Інтернет-ресурси

1. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране [Електронний ресурс] / И. Сухин. – Режим доступу: URL: <http://suhin.narod.ru/chessland3.htm>
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких: [Електронний ресурс] / И. Сухин. – Режим доступу: URL: <http://www.litmir.net/br/?b=95780>

Навчальне видання

СЕМИЗОРОВА Валентина Володимирівна
ДУХНОВСЬКА Ольга Іванівна
ПАЩЕНКО Людмила Юріївна

“МУДРІ ШАХИ”

Програма та методичні рекомендації
з навчання дітей старшого дошкільного віку
гри в шахи

*Схвалено для використання
в дошкільних навчальних закладах*

Керівник проекту *Б. Фенюк*
Головний редактор *І. Дворницька*
Редактор *О. Шостак*
Літературний редактор *А. Семенова*

Підписано до друку 15.07.2015. Формат 60х84/16. Ум. друк. арк. 4,1. Наклад 2000 пр.
Видавництво “Мандрівець”, вул. Текстильна, 18, м. Тернопіль, 46400.
Тел. (0352) 42-39-62, 43-39-62, тел./факс (0352) 52-43-38.
<http://mandrivets.com>
Свідоцтво суб’єкта видавничої справи ДК № 3650 від 22.12.2009.

Друк: ТОВ “Терно-Граф”, вул. Текстильна, 18, м. Тернопіль, 46400
Свідоцтво суб’єкта видавничої справи ТР № 24 від 28.12.2004.