

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Рабитицкая начальная общеобразовательная школа»

Приложение №5
к ООП
Утверждено
Приказом №124 от 31.08.2018 года

Рабочая программа
внеурочной деятельности
курса «Шахматы»
1 класс

Разработала учитель начальных классов
Решетова Светлана Анатольевна

д. Рабитицы
2018 год

I. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предполагаемая результативность программы

Личностные результаты:

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты

Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- владение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- владение способом поиска необходимой информации;
- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- владение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение воспроизводить по памяти информацию;
- умение устанавливать причинно – следственные связи;

- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнёра (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи

Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты:

- приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;
- приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.

В результате освоения программы обучающиеся начального общего образования общеобразовательных организаций должны: знать /понимать:

- правила техники безопасности во время занятий
- правила проведения восстановительных процедур: физкультминутки, кинезиологические упражнения, дыхательная гимнастика;
- историю возникновения и развития шахматной игры;
- чемпионов мира по шахматам, их вклад в развитие шахмат, ведущие шахматисты мира;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и личностные (интеллектуальные, физические, духовно-нравственные) качества шахматиста - спортсмена;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной творческой деятельности.

Одновременно обучающиеся должны приобрести следующие умения и навыки.

К концу первого учебного года (первого класса) обучающиеся должны:

- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять
- под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзём и королём;
- овладеть способом «взятия на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала и до конца с записью своих ходов и ходов соперника.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Программа состоит из двух разделов.

1 раздел. Теоретические основы и правила шахматной игры.

Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры.

История шахмат.

Шахматная игра как спорт в международном сообществе, цели, задачи,

оздоровительное и воспитательное значение. История зарождения и развития шахматной игры, их роль в современном обществе. Чемпионы Мира по шахматам.

Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты. Базовые понятия шахматной игры с их практическим применением в двигательной активности посредством организации ситуативной (в зависимости от изучаемой темы) интеллектуально – физической деятельности. Правила техники безопасности во время занятий, понятие о травмах и их предупреждении. Правила проведения восстановительных процедур: физкультминутки, кинезиологические упражнения, дыхательная гимнастика.

Шахматные соревнования и правила поведения спортсменов.

Структура и содержание тренировочных занятий по динамичным шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; ход и взятие каждой фигурой, партнеры, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, стадии шахматной партии, основные тактические приемы; шахматная партия, запись шахматной партии, основы дебюта, атака на рокировавшегося и не рокировавшегося короля в начале партии, атака при равносторонних и разносторонних рокировках, основы пешечных, ладейных и легкофигурных эндшпилей. Интегрирование базовых шахматных знаний с двигательной активностью во время урока. Значение занятий динамичными шахматами в интеллектуальном, физическом развитии и профилактике вредных привычек.

2 раздел. Практико – соревновательная деятельность

Конкурсы решений задач, соревнования, спортивно – шахматные праздники

III. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Таблица 1.

Планирование прохождения программного материала на первом году обучения

№	Виды деятельности	Распределение учебных часов
Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры		
1	История шахмат	1
2	Базовые понятия шахматной игры	29
Раздел 2. Практико – соревновательная деятельность		
3	Конкурсы решений позиций	-
4	Соревнования	3
5	Шахматные праздники	-

Общее количество часов	33
------------------------	----

Таблица 2.

Тематическое планирование(первый год обучения, 33 часа)

Содержание раздела	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности обучающихся
	1 класс	
Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры		
История развития шахмат.	Основные содержательные линии. История возникновения и развития шахмат.	Знать: историю развития шахмат.
Базовые понятия шахматной игры	Основные содержательные линии. Режим дня обучающегося и его значение правила предупреждения травматизма во время занятий. Изучение основ шахматной игры: шахматная доска, шахматные фигур, начальная позиция фигур, ценность фигур, шахматная нотация, шах и защита от шаха, мат, пат, рокировка, взятие на проходе, превращение пешки, матование одинокого короля различными фигурами, начало шахматной партии, тактические приемы, правила поведения во время	Определять ситуации, требующие применения правил предупреждения травматизма. Знать: основные шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья. Правила хода и взятия каждой фигуры. Уметь правильно помещать шахматную доску, рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход, правильно расставлять фигуры перед игрой, играть каждой фигурой в отдельности и в

	<p>партии, стадии шахматной партии. Дебют. Шахматная нотация. Три стадии шахматной партии.</p>	<p>совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; между партнерами;</p>
<p>Раздел 2. Практика – соревновательная деятельность</p>		
<p>Соревнования</p>	<p>Основные содержательные линии. Участие детей в шахматном турнире «Первенство класса».</p>	<p>Уметь: располагать правильно шахматную доску, верно расставлять фигуры на шахматной доске, играть партию от начала до конца с записью, пользоваться шахматными часами.</p>
<p>Спортивно – шахматный праздник «Посвящение в шахматисты»</p>	<p>Основные содержательные линии. Участие в школьном спортивно - шахматном празднике</p>	<p>Осваивают правила игры. Активно участвуют в играх и эстафетах. Общаются и взаимодействуют со сверстниками. Проявляют доброжелательность, взаимопонимание, смелость, волю, решительность, активность и инициативу при решении вариативных задач, возникающих в процессе игр. Регулируют эмоции в процессе игровой деятельности, умеют управлять ими. Соблюдают правила техники безопасности во время участия в празднике.</p>

IV. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Данная программа обеспечена учебниками и творческими тетрадями для общеобразовательных учреждений авторов: Уманской Э.Э., Волковой Е.И., Прудниковой Е.А. Шахматы в школе. Первый год обучения. Методическое пособие для учителя. Шахматы в школе. Первый год обучения

СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

Перечень оборудования (инструменты, материалы и приспособления)

Наименование оборудования (инструментов, материалов и приспособлений)	Количество
шахматные доски с набором шахматных фигур;	10 шт.
демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;	1 шт
шахматные часы;	1 шт
шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;	15шт.
Мультимедийные презентации	
Дидактические материалы	Приложение 1,2,3

Перечень технических средств обучения

Наименование технических средств обучения	Количество
Компьютер	1
Проектор	1
Музыкальный центр	1

Перечень учебно - методических материалов

Наименование учебно- методических материалов	Количество
Примерные программы начального общего образования. Официальный сайт Министерства образования РФ	
Шахматы в школе. Методические рекомендации. Первый год обучения: учебное пособие для общеобразовательных	1 шт.

организаций/ Е.А. Прудникова, Е.И. Волкова.- М.: Просвещение, 2017.- 87 с.	
Учебник «Шахматы в школе» 1-ый год обучения, Уманская Э. Э., Волкова Е. И., Прудникова Е. А. Москва «Просвещение», 2017	1 шт.
Рабочая тетрадь «Шахматы в школе» 1-ый год обучения, Уманская Э. Э., Волкова Е. И., Прудникова Е. А., 2017г.	1 шт
Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование/ В.А. Горский, А.А. Тимофеев, Д.В. Смирнов и др. – М.: Просвещение, 2010.	1 шт.
Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ.и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.	1 шт.
Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.	1 шт
Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.	1 шт.
Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.	1 шт.

Адреса порталов и сайтов в помощь учителю (шахматы).

<http://www.chess-in-schools.org> официальный сайт программы «Шахматы в школе» в России

<https://www.fide.com/> - официальный сайт «Международной шахматной федерации» (FIDE)

<http://moscowchess.org> официальный сайт региональной общественной организации – Шахматная федерация г.Москвы

<http://ruchess.ru/> официальный сайт общероссийской общественной организации «Российская шахматная федерация»

<http://zdd.1september.ru/> Газета "Здоровье детей" Издательского дома "Первое сентября»

<http://spo.1september.ru/> Газета "Спорт в школе" Издательского дома "Первое сентября"

<http://www.fismag.ru/> Журнал "Физкультура и спорт"

Физкультминутки и кинезиологические упражнения (А.М. Диченкова)

Шахматы – статичный вид спорта, в связи с чем различные этапы урока целесообразно включать физкультминутки и пальчиковые игры с целью снижения утомляемости детей, повышения их двигательной активности. Физкультминутки необходимо проводить на пятнадцатой минуте с начала занятия и через 25 минут после начала урока.

Физкультминутки

Цапля.

Цапля – птица не боится

На болоте простудиться.

День – деньской она в воде

На одной стоит ноге.

Если ногу приподнять –

сколько сможешь простоять?

Раз, два, три, четыре, пять,

Цаплю – не перестоять

(Дети плавно и не спеша поднимают левую ногу, согнутую в колене, затем ставят на пол. После этого повторяют движение с правой ногой.)

Часики

Бегут стрелочки по кругу, так-так.

Отмеряют делу час, тик – так.

Когда вставать, ложиться спать, так – так.

Болтать, гулять и танцевать, тик – так.

Так повелось, что по часам, так – так,

Живётся правильней все нам, тик – так.

(Дети выполняют наклоны в разные стороны в такт стихотворению)

Ракета

(Исходное положение: стоя, руки согнуты в локтях и упереть в бедра, пятки поставить вместе, а носки – врозь, спинку выпрямить, живот подтянуть)

Вот летит ракета

Впереди планеты

(в прыжке ставим ноги на ширину плеч, а руки вытягиваем над головой, растопырив пальцы)

Руки нам протянет

Инопланетянин

(наклоняемся вперед, тянемся за ладонями, стараясь вытянуть их как можно дальше)

Солнышко

(Исходное положение: стоя, руки расположить вдоль туловища, прижать к бокам, ноги поставить на ширину плеч, спинку выпрямить, живот подтянуть)

Смотрит солнышко в окно,

Нам от солнышка тепло.

Протяни нам, солнышко,

Лучик золотой,

(Вытягиваем руки над головой, встаем на носочки и тянемся вверх)

Мы посадим зернышко

Утренней порой

(Наклоняемся вниз и стараемся достать ладонями пол между ногами)

Замочек

(Исходное положение: стоя, руки согнуты в локтях и упереть в бедра, пятки поставить вместе, а носки – врозь, спинку выпрямить, живот подтянуть)

Сцепи ладошки ты в замок,

(Сцепляем пальцы обеих рук перед грудью)

Теперь проверь на прочность

(Тянем руки в разные стороны, стараясь не разорвать «замочек»)

Рывок, рывок. Сильней рывок!

Замочек прочный! Точно!

В саду

(Исходное положение: стоя, руки расположить вдоль туловища, прижать к бокам, ноги поставить на ширину плеч, спинку выпрямить, живот подтянуть)

Мы пришли с тобою в сад

Груши высоко висят.

Чтобы фрукты нам собрать, придется ветки наклонять

И на цыпочки вставать

(Поднимаем руки вверх и одновременно правую ногу отводим назад на носочек, потягиваем вверх, ставим ногу на место, руки опускаем и повторяем упражнение с другой ногой)

Белка

(Исходное положение: стоя, руки расположить вдоль туловища, прижать к бокам, ноги поставить на ширину плеч, спинку выпрямить, живот потянуть)

Белка прыгает умело,

Оттолкнулась, чуть присела,

По-ле-те-ла!

Словно легкая снежинка

Эта рыжая пушинка!

(Слегка присев, отталкиваемся от пола и подпрыгиваем, вытягивая ноги, выпрямляя туловище, тянемся вверх. Повторяем несколько раз)

Гармошка

(Исходное положение: стоя, руки согнуты в локтях и расположить у груди, ноги поставить на ширину плеч, спинку выпрямить, живот подтянуть)

Две ловкие ладошки

Играют на гармошке,

Ти-ли-ли, ти-ли-ли,

Кнопки пальчиками жми!

(Имитируем руками игру на гармошке – раздвигаем и сближаем ладони, перебирая пальцами)

В лесу

Руки подняли и покачали —

Это деревья в лесу.

Руки нагнули, кисти встряхнули —

Ветер сбивает росу.

В стороны руки!
Плавно помашем —
Это к нам птицы летят.
Как они сядут,
Тоже помашем —
Крылья сложили назад.
(Исполняются движения согласно текста)

ВАНЬКА-ВСТАНЬКА

Мы ногами топ-топ,
Мы руками хлоп-хлоп,
Мы глазами миг-миг,
Мы плечами чик-чик.
Раз сюда, два туда,
Повернись вокруг себя.
Раз — присели, два — привстали,
Руки кверху все подняли.
Сели — встали, сели — встали,
Ванькой-встанькой словно стали.
(Дети выполняют движения по тексту)

Кинезиологические упражнения

(Пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз, дыхательная гимнастика)

Кинезиология (гимнастика мозга) – наука, изучающая взаимодействие

челове-

ского мозга и движений, которые совершает человек. Доказано, что кинезиологические упражнения способствуют развитию интеллекта, снятию усталости. Кинезиологические упражнения – это комплекс движений, позволяющих активизировать межполушарное взаимодействие. Они способствуют развитию мозолистого тела, повышают стрессоустойчивость, синхронизируют работу полушарий, улучшают мыслительную деятельность, способствуют улучшению памяти и внимания, облегчают процесс чтения и письма. Упражнения проводятся по специально разработанным комплексам. В

комплексы упражнений включены дыхательные упражнения, глазодвигательные упражнения, упражнения для развития мелкой моторики, упражнения на релаксацию и массаж.

Колечко

Пальчики в кольцо сложу,
Всем ребятам покажу,
Как умею я играть,
Пальчики перебирать

(Соединяем большой и указательный пальцы в кольцо, затем – большой и средний пальцы, большой и безымянный, и наконец – большой палец и мизинец. Сначала стихотворение читаем медленно, затем – быстрее, ускоряя темп выполнения упражнения. Выполняем так же и в обратном порядке, соединяя пальцы от мизинца к указательному.)

Массажист

Разотри свои ты ушки
И на мочки надави.
Все извилинки на ушке
Пальчиком своим пройди

(Выполняем массаж ушных раковин, массируем мочки ушей, указательными пальцами аккуратно растираем ушки)

Курносики

Вот мой нос,
И ухо – вот, Хлоп!
А теперь – наоборот!
Хлоп!

(Беремся левой рукой за кончик носа, а правой – за мочку левого уха, одновременно отпускаем руки на слове «хлоп» делаем хлопок в ладоши, затем меняем положение рук – правой рукой берем закончик носа, а левой – за правое ухо.)

Стрекоза

Ты сегодня – стрекоза.

Какие у тебя глаза?

Большие – пребольшие.

В-о-о-о-о-т такие!

(Широко раскрываем глаза, затем возвращаем их в нормальное состояние, повторяем несколько раз)

Котятки

Ночью родились котята.

Их проведали ребята.

И глазки у котят какие?

Пока – слепые.

Вот какие

(Зажмуриваем глазки на несколько секунд, после чего открываем.

Повторяем несколько раз)

Глазки – вниз

Слышишь, что-то прошуршало,

Может, мышка пробежала?

Посмотри скорее вниз,

Видишь мышку?

Улыбнись!

(Опускаем взгляд вниз, голову держим прямо)

Смотри на рябинки

За окошком – лес вдали,

Елочки, осинки

Ближе взгляд перевод,

Рассмотри рябинки.

(Руки вытягиваем перед собой, растопырив пальцы и подняв ладони, смотрим на пальчики несколько секунд)

Случилось мылу в глаз попасть.

Надо быстро поморгать.

Вот так.

(Моргаем глазами в течение 5-6 секунд.)

Теперь попробуй – ка, дружок, Глазами описать кружок.

И еще разок, раз – два.

Получилось? Красота!

(Описываем глазами круг)

«Ныряльщик»

Исходное положение – стоя.

Сделать глубокий вдох, задержать дыхание, при этом закрыть нос пальцами.

Присесть, как бы нырнуть в воду.

Досчитать до 5 и вынырнуть – открыть нос и сделать выдох.

Петушок

На высокий бережок
Прилете наш петушок.
Крылышки расправил,
Гребешок поправил,
Посмотрел по сторонам –
Солнышка не видно там?
Помогу – ка я ему,
Прокричу «Ку – ка – ре – ку»
Люди, звери, просыпайтесь!
Утро красное встречайте!

(Поднимаем руки вверх, делаем вдох, опускаем руки через стороны вниз, хлопаем руками по бедрам, произнося на выдохе: «Ку – ка – ре – ку»)

Замри

Мы вдыхаем и считаем.
Счет ведем мы до шести.
Раз, два, три, четыре, пять, шесть,
А теперь, дружок, замри
И совсем ты не дыши!
Один, два, три,
А теперь мы выдыхаем.
Один, два, три – отомри!

(На счет 1-6 делаем носом глубокий и медленный вдох, затем замираем и задерживаем дыхание на 3-4 секунды, считаем: 1,2,3 – и делаем выдох через нос на счет 1,2,3)

Ёжик

Прошлогодние иголки
Ёжик ворошил под елкой.

Где – то здесь, под этой ёлкой,
Потерял одну иголку. Понял он – найдет едва ли.
Наверное, зайцы подобрали.

(На счет «раз» поворачиваем голову влево, делаем быстрый вдох носом, на счет «два» поворачиваем голову вправо и делаем выдох ртом, произнося «ф-ф-ф-ф-ф».)

Дидактические шахматные игры

(на основе дидактических игр, предложенных И.Г. Сухиным)

1. «Секрет или не секрет». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд или расположены на демонстрационной доске, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо

сказать: «Секрет». Сложный вариант этой игры: дети по очереди должны называть не

названия фигур, а количество пешек, которое эти фигуры стоят, кроме секретной, которая выбирается заранее, ее дети должны назвать правильно.

2. «Сосед или не сосед». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей,

стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении или нет. Если ответ да, то дети

должны сказать: «Сосед». Если – нет: «Не сосед».

3. «Кошки – мышки». Педагог играет с учеником или дети между собой ограниченным

числом фигур. Фигурой против пешек – фигура или фигуры – это «кошки», пешки –

«мышки». Задача кошек съесть всех мышек, задача мышек дойти до края доски. Лучше всего использовать следующие сочетания фигур: ферзь и ладья, две ладьи, одна ладья, количество и расположение пешек может быть любым.

4. «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре. Чёрные фигуры считаются заколдованными и не могут ходить.

5. «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные поля» (атакованные фигурами противника или отмеченные специальным образом) и не перепрыгивая их.

6. «Перехитрить часовых». Белая фигура должна достичь определённой клетки на шахматной доске, не становясь на «заминированные поля» (атакованные фигурами противника или отмеченные специальным образом) поля

7. «Перехитри часовых». Белая фигура должна побить все чёрные фигуры, избирая такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалось под ударом чёрных фигур.

8. «Кратчайший путь».

За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски.

9. «Захват контрольного поля». Игра фигурой против другой фигуры ведётся не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определённое поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под атакой фигуры противника.

При точной игре обеих сторон победителя может и не оказаться.

10. «Атака неприятельской фигуры». Фигура должна за один ход напасть на фигуру противоположного цвета, но так, чтобы не оказаться под боем.

12. «Взятия». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

13. «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

58

14. «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

15. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

16. «Пять Шахов». Каждой из пяти фигур нужно объявить шах королю противника.

17. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

18. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: объявлен ли чёрному королю мат.

19. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

20. «Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определённое поле, выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

21. «Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая из

этих фигур сильнее? Насколько пешек?»

22. «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырёх фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

23. «Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

24. «Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

25. «Шах или мат». Ученики должны ответить на вопрос: «Шах или мат чёрному королю?»

26. «Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

27. «Мат в один ход». Цель – объявить мат в один ход чёрному королю.

28. «На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы чёрный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

29. «В углу». Требуется сделать такой ход, чтобы чёрным пришлось отойти королём на угловое поле.

30.» «Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у чёрного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

31. «Объявили мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

32. «Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

33. «Какого цвета поле». Учитель называет какое-нибудь поле. Ученики должны определить цвет.

34. «Морской бой на шахматной доске».

Детям заранее готовятся карточки с заданием, с одной стороны пустая шахматная доска с другой с фигурами:

Второй вариант:

Игра ведётся по правилам морского боя.

Динамические шахматные игры

1. «Чёрное и белое».

Ученики сидят за партами в классе, перед ними демонстрационная доска или у каждого ученика на парте лежит шахматная доска, и карточка чёрного и белого цвета. Учитель называет поле, например h2, и считает до трёх.

Ученики в это время должны выбрать карточку нужного цвета, которая соответствует цвету шахматного поля. На счет «три» ученик должен встать с карточкой, если ученик угадывает цвет поля, то он получает одно очко, не угадывает цвет поля, то -1 очко. Если не успел встать с карточкой после того, как учитель сказал «три» - тоже -1 очко. Затем подсчитываются результаты и определяются победители. Может быть более сложный вариант, когда перед учениками нет демонстрационные доски и шахматных досок на партах, на карточках могут быть изображены фигуры или пешки.

2. «Шахматный дятел».

Учитель делит детей на несколько команд, каждой команде он выдает фломастер и лист А4, со следующим изображением:

a8b8 c8 d8 e8 f8 g8 h8

a7b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7

a2b2 c2 d2 e2 f2 g2 h2

a1b1 c1 d1 e1 f1 g1 h1

Начальное положение: дети из класса разделены на две команды. Изначально команды стоят возле крайней парты около демонстрационной доски. На противоположномконцу класса на партах стоят шахматные доски, рядом с досками – шахматные фигуры. Ученики по очереди, на скорость, должны сначала поставить в одном квадрате(шахматном поле) 10 точек фломастером, (название поля говорит учитель), потом добежать до парты на противоположном конце класса (команды стоят возле демонстрационной доски) и поставить шахматную фигуру на поле, соответствующее закрашенному квадрату. Расположение фигуры должно совпадать с ее начальным положениемна шахматной доске. И так далее, по очереди, пока все шахматные фигуры не окажутся на доске. Затем учитель может посадить детей выполнять творческое задание в рабочей тетради, а сам проверяет количество точек. За каждое верное количество точек на поле и правильно поставленную фигуру на доске, учитель ставит команде 1 балл, если не хватает точек, то - 1 балл, если лишние, то также вычитает 1 балл от общего количества баллов, набранных командой. Учитель определяет победителя.

3. «Шахматная гонка».

Соревнуются по рядам, стоя. Ученик за первой партой берет в руки шахматную фигуру, по сигналу передает ее на следующую парту (возможна очередность передачи шахматных фигур: через левое плечо, через правое плечо, за головой), так чтобы она не упала. Это продолжается до последней парты, ученик за последней партой поднимает руку с шахматной фигурой вверх и затем ставит её на шахматную доску. Только после того, как последний игрок поднял руку вверх, первый опять передают следующую шахматную фигуру назад по ряду, чей ряд быстрее расставит фигуры на шахматной доске тот ряд и победил.

4. «Береги пешку».

Играющие образуют круг, один ученик находится в середине круга (водящий), остальные стоят немного расставив ноги и держат руки за спиной, у ног каждого ребёнка стоит пешка. Водящий старается выхватить эту пешку. А играющий защищает её, приседает и закрывает пешку руками, не давая до неё дотронуться. Как только водящий отходит, игрок встаёт. Ребёнок, не защитивший свою пешку, делает шаг назад из круга, он временно не участвует в игре. Когда водящему удастся взять в руки две или три пешки, назначается новый водящий из выбывших. При смене водящего дети, стоящие за кругом, возвращаются в игру.

5. «Расставь позицию».

Есть более лёгкий вариант и более сложный. Начнём с лёгкого: ученики делятся на две команды. Каждая команда стоит в классе возле демонстрационной доски. Напротив неё в другом конце класса парта, на которой лежит шахматная доска и шахматные фигуры. Каждый игрок должен по очереди подбежать к парте, взять одну фигуру, поставить её на доску и вернуться обратно. Как только он вернулся обратно, второй игрок также бежит за шахматной фигурой и ставит её на доску. Ученики должны расставить правильно начальную позицию. Более сложный вариант – расставить заранее заданную позицию. Какая из команд сделает это быстрее – та и победила.

6. «Шахматная зарядка»

Учитель объясняет ученикам, что каждая фигура обозначает свое движение: пешка - две руки вперёд; ладья - сначала две руки вперёд, потом обе руки в стороны; конь - две руки вперёд, потом кисти рук направо и кисти рук налево; слон - обе руки по диагонали; ферзь - обе руки сначала вперёд, потом обе руки в диагональ, потом обе руки в стороны; король - обе руки вверх. Учитель или один из учеников выходит вперёд перед классом и медленно показывает, как ходят фигуры руками. Все ученики, стоя как в зеркале, должны повторять его движения. Учитель может просто называть фигуры, а ученики будут выполнять упражнения.

7. «Угадай фигуру»

Эту игру хорошо применять в тех случаях, когда на уроке есть необходимость разделить класс на несколько команд. Один из учеников

изображает белого короля, второй – чёрного (водящие). Всем остальным ученикам присваиваются имена шахматных фигур, расположенных на доске. Например, белая пешка, белая ладья и т.д. Каждый король должен собрать себе команду из шахматных фигур. Король указывает на одного из учеников, который является фигурой, этот ученик должен показать как ходит его фигура, которой он является. (Например, если это пешка, то он должен сделать либо шаг вперёд, либо два шага вперёд; если это Ладья, он может сделать несколько шагов вперёд, назад, влево, либо вправо; если это слон - он должен сделать несколько шагов по диагонали и пр.) Если «король» угадал, что это за фигура, какую фигуру изображал ученик, он идёт к нему в команду. Если нет, то в команду соперника.

8. «Шахматное зеркало»

Эта игра полезна при изучении горизонталей, вертикалей и диагоналей шахматной доски. Дети встают со своих мест. Учитель медленно руками показывает горизонталь (поставив обе руки горизонтально перед собой), вертикаль (выпрямляет руки вертикально вверх) и диагональ (одну руку отводит в сторону по диагонали). Ученики в это время повторяют все движения за учителем. Затем учитель называет ребятам линию, которую необходимо показать, и сам вместе с ними показывает эту линию.

Скорость постепенно увеличивается. Учитель может путать учеников, называя одну линию, например, вертикаль, а сам руками показывает другую, например, диагональ.

9. «Шахматная эстафета»

Есть несколько вариаций этой динамической игры, в зависимости от изучаемой темы.

Исходная позиция для всех вариаций: ученики делятся на две команды.

Стоят возле демонстрационной доски. На противоположном конце класса на партах расположены шахматные доски.

Белый отряд, чёрный отряд –

Друг против друга два войска стоят.

Строгий порядок в отряде одном,

Точно такой же – в отряде другом.

Рядом все стали плотной стеной

Начинаем мы эстафетный бой.

При изучении темы начального положения фигур: две команды стоят на старте. Рядом — шахматные фигуры (белые — возле одной команды, черные — возле другой). Дается сигнал, включается секундомер, и первые игроки, взяв любую фигуру, бегут к доске, где устанавливают ее на правильной клетке. Вернувшись, игроки касаются второго игрока, который, взяв фигуру, начинает бег. Побеждает команда, которая первой закончила бег и установила все фигуры правильно. Каждая ошибка уменьшает зачетное время на 2 секунды.

При изучении темы шахматной доски и шахматной нотации: Две команды стоят на старте. Каждому участнику учитель раздает заранее подготовленные

карточки с названием шахматного поля (например, С1, d4, F5 и т.д.). Дается сигнал, включается секундомер, и первые игроки, взяв свою карточку, бегут к доске, где устанавливают ее на правильной клетке. Вернувшись, игроки касаются второго игрока, который, взяв свою карточку, начинает бег.

Побеждает команда, которая первой закончила бег и расположила все поля правильно. Каждая ошибка уменьшает зачетное время на 2 секунды. При изучении темы горизонтали:

Две команды стоят на старте. Каждому участнику учитель раздает заранее подготовленные пронумерованные шахматные горизонтали, горизонталь 1, 2, 3, и т.д. Каждой команде раздается одинаково по 8 горизонталей, в хаотичном порядке. Дается сигнал, включается секундомер, и первые игроки, взяв свою горизонталь, бегут к доске, где устанавливают ее на правильной клетке.

Вернувшись, игроки касаются второго игрока, который, взяв свою горизонталь, начинает бег. Побеждает команда, которая первой закончила бег и расположила все горизонтали правильно. Каждая ошибка уменьшает зачетное время на 2 секунды.

Аналогично эстафету можно провести с вертикалями.

Усложненный вариант эстафеты: ученики должны не просто добежать до парты, где расположены шахматная доска, а добраться ходом ладьи/слона/ферзя/коня.

Эстафета «Пешки - крепкие орешки»:

- Каждая Пешка знает свою роль:

Если Пешки – крепкие орешки,

Непобедим наш шахматный Король!

Пешки той и другой команды по прямому пути оббегают ориентир, возвращаются к своей команде, забирают одного игрока и повторяют путь, пока не соберут целую цепочку своей команды. Выигрывает самая стойкая и быстрая команда.

10. «Шахматные дорожки».

В классе на полу с помощью разноцветных лент выкладываются вертикали, горизонтали и диагонали – это будут дорожки. Играющие по сигналу начинают бегать по ним, сохраняя равновесие, наступая точно на линии и не мешая друг другу. Задача пробежать как можно больше дорожек. Кто быстрее это сделает, тот и победит. А вот кто три раза оступился, тот выбывает из игры. Можно стартовать по очереди и определять время или разбить класс на команды. Если бегать в классе не удобно, то можно ходить по дорожкам, стараясь не сходить вправо-влево. Тогда считаются ошибки, а не скорость. Другой вариант, нарисовать дорожки мелом на доске. Задача игроков – проходить мелом другого цвета по этим дорожкам. Кто быстрее пройдет по дорожкам, тот и побеждает. Более сложное задание, когда ребенок должен назвать по какой дорожке он идет: вертикаль, горизонталь и диагональ.

11. «Лови и угадай» или сложный вариант – «Лови и назови ход».

Для игры понадобится демонстрационная доска и мягкий мячик. Игроки встают в круг, ширина которого зависит от количества участников. У одного игрока в руках мяч, задача игроков на первый взгляд проста: игрок с мячом называют любую фигуру и катит мяч (бросает) любому другому. Тот игрок должен остановить (поймать) мяч ирукой постучать по нему такое количество раз, которое соответствует количеству пешек, которое стоит эта фигура. Сложный вариант, на демонстрационной доске стоит фигура или позиция, и игрок с мячом бросая другому игроку мяч называет ход фигуры-игрок, который получит мяч должен назвать свой ход и т.д. пока фигура не окажется на загаданном учителем поле. Если игрок ошибается, то он выбывает, но остаются в кругу, если следующий игрок бросает ему мяч то он также выбывает. Игра продолжается пока не останется 4 -5 игроков в кругу.

12. «В море шахмат».

Дети плавают в море учитель или водящий произносит стишок: «Море волнуется раз. Море волнуется два. Море волнуется три. Шахматная фигура на месте замри.» Все дети замирают, а водящий проходит между ними и смотрит кто шевелится, тех, кого он заметил шевелящимися забирает в свое логово, заранее предусмотренное место). В конце игры определяется, кто самый выдержанный и стойкий: ни разу не пошевелился или же дети забирают в позах шахматных фигур а водящий должен пройти и отгадать кто кого изображает

13. «Шахматное – не шахматное».

Педагог произносит какую-нибудь шахматную фразу. Например, о начальном положении: «Ладья стоит в углу», и бросает (катит) мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать, если не верно – не ловить.

14. «Почтальон»

Игра удачна для закрепления шахматной нотации. Ученики разбиваются на 2 команды. Располагаются в конце класса, напротив демонстрационной доски. Учитель говорит, что сегодня к нам в гости приходил почтальон и принес письмо. (Учитель демонстрирует конверт, в котором вложены карточки с шахматными полями). Каждому ученику дается карточка с «адресом» шахматного поля. Все карточки нужно разложить по «адресам» на демонстрационной доске, прикрепив ее к магнитной шахматной фигурой с демонстрационной доски. Дается сигнал и первые игроки, взяв свою карточку с «адресом», бегут к демонстрационной доске, где прикрепляют ее на соответствующее поле. Вернувшись, игроки касаются второго игрока, который, взяв свою карточку, начинает бег. Побеждает команда, которая первой закончила бег и расположила все поля правильно.

15. «Ферзь и пешка»

Ученики стоят в кругу. Им дается задание: если они слышат команду «Ферзь», то должны встать на носочки, поднять руки вверх и потянуться к потолку. Если же дается команда «пешки», то ребята приседают. Эту игру

нужно проводить совместно с другой динамической игрой, в качестве дополнения. Или во время проведения физкультминутки.

16. «Гонка фигур»

Дети становятся в круг. Один ученик получает в руки мягкий мяч. По сигналу он передает мяч следующему игроку по часовой стрелке, называя какую – то шахматную фигуру. Игрок, получивший мяч, называет фигуру, которую назвал игрок перед ним, и плюс еще называет свою. И так далее, каждый игрок, получая мяч, вспоминает название фигуры, которую называл предыдущий игрок и плюс называет еще свою. Варианты передачи мяча могут быть разными: передача над головой, одной рукой.

17. «Лови, стучи»

Игроки становятся в круг, ширина которого зависит от количества участников. У одного участника в руках мягкий мяч. Задача игроков на первый взгляд проста. Игрок с мячом называет какую – то фигуру, и катит мяч другому игроку. Тот останавливает мяч рукой, стучит по нему столько раз, сколько «стоит» эта фигура, и тут же, называя другую фигуру, катит мяч другому игроку.

18. «Чередование полей»

Ученики делятся на две команды. Каждой команде дается одно черное поле (примерно 30 на 30 сантиметров) и одно такого же размера белое поле. Игра проводится в виде эстафеты для закрепления расположения шахматных полей на доске. По команде учителя ученики начинают движение до выбранного ориентира, но движение особое: они кладут перед собой черное поле, становятся на него, далее – белое, перепрыгивают на него, забирают черное и снова кладут перед собой и прыгают на него. Так продолжают прыжки по белым и черным полям до ориентира, обратно возвращаются бегом. Побеждает команда, которая выполнила данное задание быстрее.

19. «Шахматные перебежки»

Игра выполняется так же в виде эстафеты. Ученики делятся на две команды. Команды изначально стоят возле демонстрационной доски. Каждой команде дается ракетка для настольного тенниса и комплект шахматных фигур. Задача игроков: добежать до ориентира, оббежать его. Но не просто так. Первому игроку на ракетку ставится одна шахматная фигура, каждому последующему игроку – на одну фигуру больше. Побеждает команда, игрок которой сможет унести на ракетке большее количество фигур, при этом не урони их.

20. «Прыг – скок – в бок».

Данная игра используется для закрепления хода коня. Ученики делятся на две команды. Игра выполняется в виде эстафеты: детям необходимо добраться до кегли, обогнуть ее и вернуться обратно ходом коня, т.е. «прыг – скок – в бок». Вернувшись, игроки касаются второго игрока, который начинает такое же движение буквой «Г». Побеждает команда, которая первой закончила передвижение. ___