МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 49»
г. ТОБОЛЬСКА
(МАДОУ « ДЕТСКИЙ САД № 49» Г. ТОБОЛЬСКА)

Рассмотрена и принята
на заседании Педагогического Совета
МАДОУ «Детский сад №49»
г. Тобольска
Протокол № 1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНА
Приказом № 32 от 31.08.2026
Директор МАДОУ «Детский сад
№ 49» г. Тобольска
_____ Л.Н. Ишметова

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
естественно-научной направленности
«Шахматы»
(для детей 5- 6 лет)
Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Ценева Н.А.,
воспитатель

Тобольск – 2026

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка (характеристика)……3

1.2. Цель и задачи программы……. 3

1.3. Содержание программы…….. 4

1.4. Планируемые результаты…… 6

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Формы контроля и оценочные материалы……. 6

2.2. Условия реализации программы…… 7

Список используемой литературы…… 9

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка (характеристика)

В.А. Сухомлинский писал: «В воспитании культуры мышления большое место отводится шахматам. Игра в шахматы дисциплинировала мышление, воспитывала сосредоточенность. Но самое главное – это развитие памяти»

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацеливает нас на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных видах деятельности.

Игра для дошкольника ведущий вид деятельности, в котором ребенок учится, развивается и растет. Игра в шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме. Для ребёнка это не только игра, доставляющая много радости, но и эффективное средство самовоспитания. Обучение детей шахматам помогает развитию у них способности ориентироваться на плоскости, развитию мышления, учит ребёнка сравнивать, обобщать, запоминать, содействует формированию таких ценных качеств, как внимательность, усидчивость, собранность, самостоятельность

Игра дает ребенку-дошкольнику радость творчества и обогащает его духовный мир, воспитывает находчивость, сообразительность, умение рассчитывать время, приучает ребенка к дисциплинированности, объективности. Игра в шахматы способствует формированию основных компетенций у дошкольников и позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс начальной школы, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

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

Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Программа «Шахматы» для детей 5-6 лет реализуется в дошкольном образовательном учреждении и направлена на обеспечение целостного процесса психического, физического и умственного развития личности ребенка.

Категория обучающихся: Программа рассчитана на один год обучения и предназначена детям старшей группы, возраст 5-6 лет.

Объем программы: Занятия проводятся 1 раз в неделю по 25 минут. В месяц 4 занятия, 13ч 30 минут. Полный курс - 8 месяцев, 32 занятия, 10ч20минут.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 25 минут.

Форма организации занятий: групповая

Форма обучения – очная

1.2. Цель и задачи программы

Цели: Создать условия для личностного и интеллектуального развития дошкольников посредствам игры в шахматы.

Задачи программы

1. Обучать правилам игры в шахматы.

2. Формировать устойчивый интерес воспитанников к игре в шахматы.

3. Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики.

4. Формировать мотивацию к познанию и творчеству; активизировать мыслительную деятельность воспитанников.

5. Создать условия для формирования и развития коммуникативных, интеллектуальных и социальных компетенций воспитанников.

6. Способствовать воспитанию волевых качеств и самостоятельности**.**

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название темы, раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Шахматы	32	2	30	Тест

Содержание учебного плана

1. Содержательный раздел.

Тематическое планирование содержит три основных блока:

1. «Шахматная страна» - знакомство с шахматной доской;
2. «Шахматные фигуры» - знакомство с шахматными фигурами;
3. «Шахматные позиции» - знакомство с шахматными позициями.

Название блока	Задачи блока	Кол-во часов
1. Шахматная страна	Познакомить детей с шахматной доской, дать представление о вертикали, горизонтали, как располагается доска между партнёрами.	2
1. Шахматные фигуры	Познакомить детей с шахматными фигурами их ходом и взятием.	18
1. Шахматные позиции	Упражнять в построении шахматных комбинаций в коллективных играх.	12

Тематическое планирование.

Месяц	**Тема**	**Кол-во часов**	**Задачи**
1. Шахматная страна			
Сентябрь	«Путешествуем в Волшебной стране»	1	Дать детям представление о том, откуда появилась игра – шахматы. Познакомить детей со сказкой о волшебной Шахматной стране
	«Путешествие по Волшебной доске»	1	Дать представление о вертикали и горизонтали шахматной доски, как располагается доска между партнерами
	«Волшебная страна - шахматная доска»	1	как располагается доска между партнерами
2. Шахматные фигуры			

Октябрь	«В стране шахматных чудес»	1	Познакомить детей с Шахматным королем и его Шахматным войском.
	«Проспекты, улицы и переулки Волшебной доски»	1	Познакомить с солдатом шахматной доски – пешкой. Дать представление о правилах передвижения пешки
	Прогулка по Волшебной доске	1	Познакомить с новой фигурой – ладья – ее комбинации
	Игра-эстафета «Расставь фигуры быстро и правильно»	1	Упражнять в умении быстро и правильно расставлять фигуры на доске.
Ноябрь	Викторина «Шахматная шкатулка»	1	Упражнять в умении передвигаться по шахматному полю фигурами
	«Вежливые слоны»	1	Познакомить детей с новой шахматной фигурой – слоном, способами передвижения по доске
	«Могучая фигура»	1	Познакомить с генералом среди фигур – ферзем и способами его передвижения
	«Прямолинейная и бесхитростная фигура»	1	Упражнять в знании комбинаций.
Декабрь	«Шахматная шкатулка»	1	Упражнять в способах передвижения по полю ферзя и слона.
	Знакомство с конем.	1	Познакомить с шахматной фигурой и ее способы передвижения
	Дидактическая игра «Игра на уничтожение»	1	Познакомить с позициями: «Конь против ферзя, ладьи, слона, сложные положения»
	Викторина «Шахматная шкатулка»	1	Упражнять в умении правильно делать срубы.
Январь	«И король жаждет боя»	1	Познакомить с самой главной фигурой – королем, способы передвижения
	Игровое упражнение «Прыг, скок и в бок»	1	Дать представление о том, что такое – мат, шах, пат.
Февраль	Сказка «Как ладья похудела»	1	Дать представление о рокировке.
	Игра «Нотация Волшебной доски»	1	Упражнять в представлении шахматной памяти.
	Дидактическая игра	1	Дать представление о шахматном мудреце по прозвищу «непобедимый».

	«Непобедимый»		
	Шахматная викторина «Игра на уничтожение»	1	Шах, мат, партия
3. Шахматные позиции			
Март	«Волшебный квадрат»	1	Учить находить правильный выход в сложившейся ситуации.
	«Рокировка»	1	Дать понятие рокировки. Длинная и короткая рокировка. Три правила рокировки
	Мат. Пат. «Вечный шах». Игра в парах	1	Воспитывать чувство уверенности в своих силах, умение решать серьезные комбинации.
	Позиция «Вилка». Коллективная игра	1	Упражнять в построении шахматных комбинаций в коллективных играх
Апрель	«Волшебный мир комбинаций»	1	Упражнять в построении шахматных комбинаций в игре со взрослыми.
	Викторина «Реши этюд, отгадай задачу – найдешь удачу!»	1	Упражнять в решении шахматных ситуаций.
	«Ответь кА в сказке без подсказки»	1	Воспитывать чувство уверенности в своих силах, умение решать серьезные комбинации.
	Шахматный турнир	1	Упражнять детей играть в шахматы, соблюдая правила игры. Подготовка к конкурсу «Шахматная Королева»
Май	Турнир с родителями	1	Закрепить основные правила, комбинации игре в шахматы
	Диагностика		
	Творческий отчет	1	Подвести итоги работы за учебный год.
	Итого	32	

1.4. Планируемые результаты

В результате реализации программы «Шахматы»

- дети научились играть в шахматы
- у дошкольников сформирован устойчивый интерес к игре в шахматы.
- дети самостоятельно организуют игру и умело используются знания в процессе игровой практики.
- воспитанники проявляют себя как творческие, активно мыслящие и стремящиеся к познанию личности.
- наблюдается рост личностного, интеллектуального и социального развития воспитанников.
- у детей сформированы волевые качества и самостоятельность.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Формы контроля и оценочные материалы

Механизм определения результатов деятельности по реализации Программы.

Цель: выявить уровень понимания и решения развивающих игровых задач.

Критерии педагогической диагностики:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.
- ориентироваться на шахматной доске;
- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом.
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении ;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи.

2.2. Условия реализации программы

Учебно-методическое обеспечение.

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

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

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

Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

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

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

принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

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

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

принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;

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

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

- ***Развивающее обучение*** – при развивающем обучении ребёнок самостоятельно приобретает какую – либо информацию, самостоятельно приходит к решению проблемы в результате анализа своих действий.
- ***Игровое обучение*** – влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребёнок подчиняет этой задаче все свои сиюминутые действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

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

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

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

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

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

Наглядный - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

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

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

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

Основные формы и средства обучения:

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

Материально-техническое обеспечение программы

- Шахматные столы;
- Настольные шахматы разных видов;
- Демонстрационная настенная доска с комплектом шахматных фигур;
- Дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- Комплект методической литературы.

Сведения о педагоге

Данную программу реализует воспитатель Ценева Н.А., высшее образование, первая квалификационная категория, педагогический стаж работы – 15 лет.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятия
2026-2027 учебный год	1 октября 2026 год	31 мая 2027 год	32	13ч 30мин	1раз в неделю по

					25 минут

Список использованной литературы

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. / М.: ФиС.
2. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. / М.: Просвещение .
3. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольников шахматной игре. / М.: ГЦОЛИФК .
4. Гришин В. Малыши играют в шахматы. / М.: Просвещение
5. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. / М.: Детская литература
6. Журавлев Н. Шаг за шагом. / М.: ФиС

Интернет-ресурсы

- Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: http://www.chess-master.net/articles/3.html;
- Шахматы: [сайт] URL: http://www.shahmatik.ru/;
- Шахматная библиотека: [сайт] URL: http://webchess.ru/ebook/.

Дидактические игры и игровые задания.

«Узнай фигуру»

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

«Шахматные прятки»

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

«Шахматный теремок»

Задачи: Закрепить знание шахматных фигур и их отличительные признаки.

Описание. Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя сказочному сюжету, по очереди забегают шесть разных, белых фигур (от пешки до короля). Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить»-поднять.

«Мешочек»

Задачи: Закрепить название шахматных фигур и их начальную позицию на шахматной доске.

Описание. Дети по одной вынимают из мешка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Горизонталь».

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

«Вертикаль».

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

«Диагональ».

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

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

«Угадай-ка».

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

«Секретная фигура».

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

«Угадай».

Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?».

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

«Большая и маленькая».

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

«Кто сильнее?».

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

«Обе армии равны».

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

«Мешочек».

Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да или нет?».

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

«Не зевай!».

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

«Один в поле воин».

Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«Лабиринт».

Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски,не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Перехитри часовых».

Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

«Кратчайший путь».

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

«Захват контрольного поля».

Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля».

Эта игра подобна предыдущей , но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры».

Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар».

Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие».

Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита».

Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

Дидактические задания.

«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход нерокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

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

«Выигрыш материала». «Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«Можно ли сделать рокировку?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Проведение шахматного досуга

Приложение 4

Конспект досуговой деятельности с детьми старшей группы «Шахматное королевство»

Цель:

познакомить дошкольников в игровой форме с историей шахмат; дать представление о шахматной доске, шахматных полях, шахматных фигурах; вызвать у детей интерес к игре в шахматы.

ОБОРУДОВАНИЕ: декорация “Шахматное королевство”, большая шахматная доска, шахматные фигуры, “шапочки” для детей с изображением шахматных фигур.

УЧАСТНИКИ ДОСУГА:

Ведущий

Королева

Король

Старик Хоттабыч

Шахматные фигуры – дети

ХОД ДОСУГА

ВЕДУЩИЙ: Сегодня, ребята, мы пригласили вас в этот зал, чтобы совершить волшебное путешествие в Королевство Шахмат. Все вы знаете эту игру, но мало кто умеет играть.

Чтобы в шахматы играть,
Надо все законы знать:
Как поставить доску нам,
По каким ходить полям,
Где ладья стоит, где слон,
Где король воссел на трон.
Конь с ферзем дополнит ряд,
Пешек их прикрыл отряд,
Вот и армия в строю,
Не уронит честь в бою.

ПОД МУЗЫКУ ПОЯВЛЯЕТСЯ СТАРИК ХОТТАБЫЧ, ПРИГОВАРИВАЯ ЗАКЛИНАНИЯ И ОГЛЯДЫВАЯСЬ.

СТ. ХОТ.: О, отрада для моего сердца, какое ослепительное великолепие, я попал в дивный сад, а это (указывая на детей) – цветы жизни!

Приветствую вас, мудрейшие из мудрейших! Тысячу лет я просидел в глиняном кувшине прежде, чем услышал сладкие слова для моих ушей: “ШАХМАТЫ!”. Это же великая игра царей, настоящее военное сражение. Вы умеете играть в шахматы?

ОТВЕТЫ ДЕТЕЙ.

ВЕДУЩИЙ: Немногие из детей владеют этим мастерством, но все хотят научиться.

1-й РЕБЕНОК:

У кого же мне узнать,
Кто мне может подсказать,
Где могу я научиться
Сильно в шахматы играть?
Папа мне сказал:- Сынок,
Иди в шахматный кружок.
Там научишься играть.
И возможно, будешь многих
Через время побеждать.

2-Й РЕБЕНОК:

Эта древняя игра
Так коварна и хитра,
Что без знания секретов

Не придёт побед пора.
Чтобы в шахматы играть
Нужно всё о них узнать,
Как различные фигуры
Перед боем расставлять.
Помнить, как их называть
И куда переставлять.
Строго правила игры
Соблюдать и уважать.

/ЩербаковГ./

Старик Хоттабыч: Вам несказанно повезло, мои драгоценные дети, я лучший знаток этой древнейшей игры, я познакомлю вас с шахматными фигурами, но все по порядку.

Родиной шахмат считается Индия. Там ее когда-то называли чаттураджа. Шахматная доска изображает поле сражения, на котором борются две армии. В давние времена армия не могла выступить в поход до тех пор, пока не была сыграна партия в шахматы. Тогда шахматных фигур не было, и по размеченным шахматным полям по знаку правителя передвигались специально назначенные для этого люди. Позже людей заменили фигуры.

В игре той есть ладья и ферзь,
Слон, конь и пешек ряд,
А возглавляет всех король-
Его хранит отряд.
Давайте познакомимся с шахматными фигурами.
ПОД МУЗЫКУ ВХОДЯТ КОРОЛЬ И КОРОЛЕВА.
КОРОЛЕВА: Вот властелин идет, Король.
КОРОЛЬ: Но правит все же Королева.
Мы партии познаем соль
Когда найдем защиту слева.
КОРОЛЕВА: Мой Король – отважный воин
Пешке помогать идет.
Ее грудью защищает
И в обиду не дает.

У меня есть и другое название – ФЕРЗЬ, что в переводе значит “советник”. Я могу рассказать о всех фигурах шахматного королевства.

ВХОДИТ “ ПЕШКА”. СТАРИК ХОТТАБЫЧ РАССТАВЛЯЕТ ФИГУРЫ НА ДОСКЕ.
Хоть пешка ростом и мала,
Имеет очень скромный вид.
Но в злобе так она сильна,
Себя всегда героем мнит.
ВХОДИТ “ КОНЬ”.

Конь шахмат – вовсе и не конь.
Он мудрый, хитрый дипломат.
И скачет буквой хитрой он.
И объявить желает мат.
ПОЯВЛЯЕТСЯ “ СЛОН”.
Лишь одноцветные поля
Слона в походе привлекали.
Он на чужого короля
Нацелен по диагонали.
ВХОДИТ “ЛАДЬЯ”.
Её манёвр – сплошной кроссворд.
Горизонтали, вертикали...
Ладье по нраву – "тихий" ход,
Но вот – удар, и враг в печали!

Старик Хоттабыч: Хочу задание вам дать:
Игры названье угадать!
ОТВЕТЫ ДЕТЕЙ. Шахматы.
Старик Хоттабыч :Вот вам еще несколько загадок.
На каких полях ничего не растет? (шахматных)
Из каких досок не строят теремок? (шахматных)
В каких клетках не держат зверей? (шахматных)
Какой формы шахматная доска? (квадратная)
Закончите строку:
Скоро бой. И ждет войска
Деревянная (доска).
Раздался голос Короля
Найдите на доске (ферзя)
Молодцы!

Старик Хоттабыч: Шашки – игра тоже очень древняя, играют в нее тоже на шахматной доске, но по другим правилам и другими фигурами. Есть среди вас ребята, которые принимали участие в шашечном турнире. Мы хотим поздравить их, пожелать удачи в освоении более сложной игры, с фигурами которой мы познакомились, – шахмат.

НАГРАЖДЕНИЕ.

Старик Хоттабыч : Пора прощаться. Я снова появлюсь у вас, как только в вашем прекрасном детском саду состоится шахматный турнир.

ВЕДУЩИЙ: Ребята, старик Хоттабыч не знает, что в нашем современном мире играть в шахматы могут на только люди, но и умные машины – компьютеры, которые иногда обыгрывают мастеров по игре в шахматы. Вы сегодня очень много узнали, побывав в Королевстве Шахмат.