

Валентина Семизорова, Ольга Духновська, Людмила Пашенко

МУДРІ ШАХИ

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

*Схвалено для використання
у закладах дошкільної освіти*

МАНДРИВЕЦЬ



www.mandrivets.com

УДК 373.2
С 30

*Схвалено для використання у закладах дошкільної освіти
комісією з дошкільної педагогіки і психології Науково-методичної ради
Міністерства освіти і науки України
(лист ПТЗО від 02.10.2020 р. № 22.1/12-Г-803)*

Рецензенти:

Л. В. Шелестова – доктор педагогічних наук, старший науковий співробітник, провідний науковий співробітник відділу дидактики Інституту педагогіки НАПН України;

Н. О. Сич – вихователь-методист дошкільного навчального закладу (ясел-садка) комбінованого типу № 35 “Вербиченька” Білоцерківської міської ради Київської області.

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. Пашенко. – Тернопіль : Мандрівець, 2020. – 76 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 закладів дошкільної освіти, методистів, батьків.

УДК 373.2

Усі права застережено
All rights reserved
ISBN 978-966-634-881-7

© В. Семизорова, О. Духновська,
Л. Пашенко, 2015
© ТОВ “Мандрівець”, 2020

ЗМІСТ

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА.....	4
ЗАВДАННЯ І ЗМІСТ ОСВІТНЬОЇ РОБОТИ	8
Очікувані результати реалізації програми.....	23
МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ ПЕДАГОГІВ І БАТЬКІВ.....	24
Організація навчання дітей гри в шахи	24
Основні правила гри в шахи	29
Організація ігор дошкільників для закріплення навичок гри в шахи.....	37
Організація роботи поза заняттями.....	51
ДОДАТКИ.....	53
<i>Додаток 1.</i> Навчально-тематичний план.....	53
<i>Додаток 2.</i> План організації активностей для дітей старшого дошкільного віку впродовж тижня за темою	54
<i>Додаток 3.</i> Вікторина “Загадки із зошита”	58
<i>Додаток 4.</i> Консультація для вихователів “Чарівний світ шахів”	59
<i>Додаток 5.</i> Консультація для батьків “Шахи – це гра і навчання одночасно”	62
<i>Додаток 6.</i> Інформація про відомих шахістів України.....	64
<i>Додаток 7.</i> Словник основних шахових термінів	71
ДЖЕРЕЛА.....	75

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

У Законах України “Про освіту”, “Про дошкільну освіту”, Базовому компоненті дошкільної освіти чітко визначено, 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 “Мудрі шахи” з навчання дітей старшого дошкільного віку гри в 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 удосконалювати такі риси характеру, як організованість, цілеспрямованість, об’єктивність. Захопившись цією грою, маленький непосидько стає терплячим, бешкетник – витриманим, пихатий – самокритичним. Шахи вчать бути уважними і зібраними. До того ж, це – чудова нагода для спілкування між людьми. Вони сприяють поглибленню взаєморозуміння та зміцненню дружніх взаємин. Не випадково гаслом Всесвітньої шахової федерації став вислів: “Усі ми – одна сім’я”.

У закладі дошкільної освіти 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 некоммунікативного 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 здобуті 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 суперника, позитивне ставлення до успіхів інших дітей; уміння спокійно реагувати на свої невдачі у грі, прагнення самостійно досягати успіхів.

Обсяг і реалізація програми

Програма роботи гуртка розрахована на один рік навчання для дітей старшого дошкільного віку тривалістю 20–25 хвилин. 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” і 26 – на розділ “Шахові фігури”.

Після вивчення розділу доцільно організувати узагальнювальне заняття для виявлення рівня опанування дітьми тем та закріплення їхніх практичних навичок.

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. Допомагають дітям опанувати основи гри у шахи дорослі – педагоги дошкільного навчального закладу та родини вихованців.

Основні засоби навчання:

1. Практична гра.
2. Розглядання 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;
- банери (намальовані на підлозі шахівниці) та набори великих шахових фігур;
- шахові годинники;
- дидактичні ігри для навчання гри в шахи та закріплення практичних навичок;
- 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).

ЗАВДАННЯ І ЗМІСТ ОСВІТНЬОЇ РОБОТИ

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p>Шахова дошка (шахівниця)</p>	<p>Історія виникнення та розвитку шахів. Ознайомство з шахівницею. Білі й чорні поля. Чергування білих і чорних полів на шаховій дошці. Шахова дошка та шахові поля квадратні</p>	<p style="text-align: center;">Розділ: Шахова дошка</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. Закріплювати вміння орієнтуватися на аркуші у клітинку. Розвивати логічне мислення, пам’ять, уміння орієнтуватися на площині. Зацікавити дітей грою через захопливі та достовірні факти про шахи і шахістів. Викликати бажання навчитися грати в шахи. Виховувати посидючість, витримку, інтерес до гри в шахи</p>	<p>Читання (розповідання) дидактичної казки. Розповідь про історію виникнення шахів, про людей, які досягли високої майстерності у грі в шахи. Пояснення: шахи – це гра для двох гравців, які по чергу роблять лише по одному ходу. Ігри: “Виклади шахову дошку із двоколірних кубиків”, “Збери пукерки лише на білих полях”.</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
Горизонталь, вертикаль	<p>Розміщення дошки між суперниками.</p> <p>Горизонтальна лінія.</p> <p>Кількість полів і горизонталей на дошці.</p> <p>Вертикальна лінія.</p> <p>Кількість полів у вертикалі.</p> <p>Чергування білих і чорних полів у горизонталі і вертикалі.</p> <p>Діагональ.</p> <p>Відмінність діагоналі від вертикалі.</p> <p>Центр поля</p>	<p>Вчити дітей орієнтуватися на шаховій дошці. Формувати уявлення про правила розміщення шахівниці між гравцями, поняття “горизонталь”, “вертикаль”.</p> <p>Вправляти дітей у швидкому та правильному знаходженні полів, вертикалей і діагоналей, показуючи і називаючи їх угорло</p>	<p>Читання дидактичної казки.</p> <p>Вивчення правила розміщення шахової дошки між гравцями.</p> <p>Розповідь про те, що чорні й білі поля з’єднані в ряди по 8 клітинок, або лінії.</p> <p>Лінії бувають горизонтальні й вертикальні.</p> <p>Ігри: “Покажи вертикаль”, “Знайди горизонталь”, “Проголуйся вулицею”, “Підійміться ліфтом” (до відповідної горизонтальної лінії – цифри), “Викладіть із кубиків горизонталь (вертикаль)” (гра у парі)</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<i>Діагональ – центр</i>	Діагональ. Кількість полів у діагональних лініях. Відмінність діагоналі від вертикалі й горизонталі. Поняття про центр. Його значення під час гри	Продовжувати формувати уявлення про правила розміщення шахівниці між гравами, поняття “горизонталь”, “вертикаль”; ознайомити з поняттями: “діагональ”, “центр”. Продовжувати вчити орієнтуватися на шаховій дошці. Вправляти дітей у швидкому та правильному знаходженні полів, вертикалей і діагоналей, показуючи й називаючи їх уголос. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів	Читання дидактичної казки. Розповідь про діагоналі – прями лінії квадратів (полів) однакового кольору, що з'єднують суміжні краї дошки. Діагоналі бувають білі й чорні, можуть бути різної довжини. Розповідь про центр – чотири поля всередині шахівниці. Ігри: “Ракети на старт”, “Пролети по чорній (білій) діагоналі з 3 (5, 2, 6) полів”, “Склади шахову дошку”. Бліцопитування
<i>Шахова нотація (“адреса”)</i>	Шахова нотація. Зв'язок між горизонтальними і вертикальними	Дати поняття “шахова нотація” – пояснити зв'язок між горизонтальними і вертикальними. Закріпити знання про цифри від 1 до 8, вивчити перші 8 літер латинської абетки. Розвивати вміння запам'ятовувати, мислити. Формувати такі якості, як посидючість, уважність. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів	Читання дидактичної казки. Пояснення: усі горизонтальні лінії мають свої назви: Перша, Друга, Третя тощо. А всі вертикальні лінії у назві мають власну букву. Лінія a , Лінія b , Лінія c (перші 8 літер латинської абетки). Кожне шахове поле має свою “адресу” – букву (вертикаль) і цифру (горизонталь). Визначення адреси фігури називають шаховою нотацією. Гра “Листоноші”. Бліцопитування

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
Розділ: Шахові фігури			
Шахові фігури	Шахові фігури. Пішаки. “Біл” та “чорні” фігури. Діаграма	Ознайомити з шаховими фігурами (король, ферзь, тура, слон, кінь), пішаками. Вчити впізнавати і називати шахові фігури. Дати поняття про те, що фігури бувають “білі” (світлі) і “чорні (темні), на діаграмах фігури позначають відповідними значками (символами). Розвивати увагу, мислення. Виховувати інтерес до гри у шахи	Читання дидактичної казки. Ознайомлення із шаховими фігурами, їхніми назвами. Розглядання, обстеження, порівняння фігур за зовнішнім виглядом. Пояснення: перед початком гри кожен гравець має по 16 фігур, малюнок із розташованими на шахівниці фігурами називають діаграмою. Ігри на закріплення знань про шахові фігури: “Назви фігуру”, “Шахове лого”, “Знайди і покажи названу фігуру”. Бліцопитування
Розташування фігур	Розташування фігур на шахівниці. Правила ферзя	Продовжувати ознайомлювати з шаховими фігурами (король, ферзь, тура, слон, кінь), пішаки, початковим положенням фігур на шахівниці, шаховою нотацією. Розвивати увагу, мислення. Формувати у дітей здатність орієнтуватися на площині. Виховувати інтерес до гри у шахи	Читання дидактичної казки. Закріпити знання про кількість, назви і розташування шахових фігур на шахівниці Дати дітям початкові знання про різну цінність фігур. Познайомити з правилом «Ферзь полубляє свій колір». Вправи: «Розстав фігури на шахівниці», «Назви (напиши) адреси розташування фігур на діаграмі», «Знайди, хто не на своєму місці». Естафета «Шахова» (дві команди розставляють свої фігури у початкове положення). Бліцопитування

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<i>Тура</i>	Тура. Місце тури в початковому положенні. Ходи тури на шахівниці	Продовжувати ознайомлювати дітей із розстановкою фігур перед шаховою партією, зв'язком між горизонтальними, вертикальними, діагональними і початковим положенням фігур. Формувати уявлення дітей про шахову фігуру “тура”, місце тури у початковому положенні, хід тури: тура ходить по прямих лініях (вертикалях і горизонталях) на будь-яке поле, б'є так само, як і ходить. Розвивати увагу, мислення. Виховувати ввічливість, інтерес до гри в шахи	Читання дидактичної казки. Розповідь про місце тури в початковому положенні. Ознайомити з тим, що хід тури може бути довгим або коротким, що вона не перестрибує через фігури. Ознайомити дітей із поняттям “взяти фігуру” або “побити фігуру”. Ігри: “Лабіринт”, “Перехитри вартових”. Бліцопитування
<i>Тура на полі бою</i>	Хід і взяття тури. Діаграма і її рішення. Шахові позиції	Продовжувати ознайомлювати дітей із грою в шахи. Закріпити знання про шахову фігуру “тура”. Повторити правило: “Тура ходить лише по горизонталях і вертикалях, б'є в тому ж напрямку, як і ходить”. Розвивати увагу, мислення. Виховувати інтелектуальні якості гри	Продовжити читання дидактичної казки, вправляти дітей у гри в парах “На знищення”. Пояснити дітям, що в цій грі не обов'язкове взяття фігури суперника: “Можна бити, а можна і не бити. Треба шукати найвдаліший хід”. Дидактичні ігри: “Захоплення контрольного поля”, “Захист контрольного поля”

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
Слон	Слон. Місце слона в початковому положенні. Ходи слона на шахівниці. Білопільний і чорнопільний слони	Формувати уявлення дітей про шахову фігуру “слон”, місце слона у початковому положенні, хід слона, “білопільні” та “чорнопільні” слони. Розвивати вміння запам’ятовувати, узагальнювати, передбачати результати своєї діяльності. Формувати вміння орієнтуватися на площині. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів	Читання дидактичної казки. Розповідь про місце слона у початковому положенні, хід слона, даги поняття про “білопільні” та “чорнопільні” слони, що слони в ході гри не можуть змінювати початкового кольору діагоналі. Гра у парах на маленьких дошках. Дидактичні завдання: “Лабіринт”, “Перехитри вартових”, “Один у полі воїн”. Гра “Подорож” (слон подорожує дошкою, намагаючись якомога швидше потрапити на назване вихователем шахове поле – країну). Бліцопитування
Слон на полі бою	Ходи слона, взяття	Закріпити уявлення про шахову фігуру “слон”. Відпрацювати практичні навички гри слоном. Формувати у дітей вміння ходити, бити слоном іншу фігуру, орієнтуватися на площині. Розвивати вміння передбачати результати своєї діяльності, запам’ятовувати, узагальнювати. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів	Уточнити знання дітей про хід слона, що слони в ході гри не можуть змінювати початкового кольору поля. Розкрити зміст поняття “стояти під боєм”. Ігри дітей у парах. Ігри: “Лабіринт” (треба допомогти слону за п’ять ходів пройти до зеленого поля, причому слон не може ходити на поля, позначені кружечками, і не може перестрибувати ці поля), “Один у полі воїн”

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<i>Тура проти слона</i>	Тура проти слона, дві тури проти слона, тура проти двох слонів, дві тури проти двох слонів	Відпрацьовувати практичні навички гри слоном і турою. Розвивати увагу, логічне мислення, кмітливість, дрібну моторику. Розвивати аналітико-синтетичну діяльність, мислення. Формувати такі якості, як уважність, самостійність. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів	Читання дидактичної казки. Дидактичні завдання: “Перехитри вартівних”, “Атака ворожої фігури”, “Подвійний удар”, “Взяття”, “Захист”, “Виграй фігуру”. Дидактична гра “Гра на знищення” (тура проти слона, дві тури проти слона)
<i>Ферзь</i>	Ферзь. Місце ферзя в початковому положенні. Ходи ферзя. Правило: “Ферзь полюбляє свій колір”. Ферзь – важка фігура	Ознайомити з шаховою фігурою “ферзь”, місцем ферзя в початковому положенні, ходами ферзя, взяттям. Ввести поняття “ферзь – важка фігура”. Розвивати увагу, кмітливість, швидкість реакції, дрібну моторику рук	Читання дидактичної казки. Розповідь про те, що шахові фігури за їх цінністю поділяють на легкі та важкі. Іноді говорять ще й про ударну силу фігур. Ігри: “Один у полі воїн” (треба побити суперника, знищуючи кожним ходом по фігурі), “Найкоротший шлях”, “Лабіринт”. Білціопитування

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
Ферзь на полі бою	Ходи ферзя, взяття	Закріпити уявлення про шахову фігуру “ферзь”. Відпрацьовувати практичні навички шахових ходів. Розвивати аналітико-синтетичну діяльність, мислення, уяву, кмітливість, швидкість реакції, дрібну моторику рук	Закріплення і повторення вивченого матеріалу, ігри в парах. Ігри на закріплення практичних навичок: “Гра на знищення” (ферзь проти ферзя), “Захоплення контрольного поля”. Бліцопитування
Ферзь проти тури і слона	Бій ферзя проти тури, проти слона на шахівниці	Закріплювати знання та відпрацьовувати практичні навички гри ферзем, не ставити свою фігуру під удар. Виховувати прагнення саможайно досягати успіхів	Практичні вправи (біля демонстраційної дошки, в парах). Ігри: “Атака ворожої фігури”, “Обійди вартових”

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
Кінь	Кінь. Місце коня в початковому положенні. Хід коня	Ознайомити з шаховою фігурою “кінь”, її місцем у початковому положенні, особливостями ходів. Відпрацьовувати практичні навички шахових ходів. Розвивати увагу, вміння відстоювати свою позицію. Виховувати інтерес до гри в шахи	Читання дидактичної казки. Ігри: “Лабіринт”, “Перехитри вартових”, “Один у полі воїн”, “Найкоротший шлях”, “Зберемо врожай” (“з їсти” конем усіх пішаків, можна з елементами змагання), “Вогонь” (викласти фішками всі поля, які обстрілює кінь), “Гості” (подорож кіньми з кутка в куток – полічити кути). Можливо з елементом змагання на двох дошках. Блцопитування
Кінь на полі бою	Хід коня, взяття. Кінь перестрибує через фігури. Двобій коня	Продовжувати ознайомлювати із шаховою фігурою “кінь”. Показати позиції фігури, різні ходи. Розвивати спритність і кмітливість, орієнтування у просторі. Формувати здатність мислити, аналізувати. Активізувати словник словами-назвами шахових фігур. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів	Читання дидактичної казки. Повідомлення про особливості коня (він може перестрибувати через фігури). Ігри: “Захоплення контрольного поля”, “Гра на знищення” (кінь проти коня, два коня проти одного, один кінь проти двох, два коня проти двох), “Обмеження рухливості”, “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 h7)

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p>Кінь проти ферзя, тури, слона</p>	<p>Хід коня, взяття. Кінь проти ферзя, тури, слона, складні становища</p>	<p>Продовжувати ознайомлювати дітей із шаховою фігурою “кінь”. Вправляти у навичках вести двобій коня з ферзем, турою, слоном, стежити за фігурами суперника і не ставити власну під бій. Розвивати увагу, кмітливість, швидкість реакції, дрібну моторику рук. Виховувати інтерес до гри в шахи</p>	<p>Читання дидактичної казки. Дидактичні завдання: “Перехитри вартових”, “Зніми вартових”, “Взяття”, “Виграй фігуру”. Ігри: “Захоплення контрольного поля”, “Захист контрольного поля”, “Гра на знищення”, “Обмеження рухливості”, “Чарівна торбинка”</p>
<p>Пішак. Ходи пішака</p>	<p>Місце пішака у початковому положенні. Особливості ходів пішака. Перетворення</p>	<p>Ознайомити з місцем пішаків у початковому положенні, ходами пішака, його перетворенням. Заохочувати прагнення висловлювати власну думку. Розвивати увагу, кмітливість, швидкість реакції, дрібну моторику рук. Формувати бажання перемагати, не засмучуватися через поразку</p>	<p>Читання дидактичної казки. Ігри: «Хто швидше дійде до протилежної горизонталі», «Чарівна торбинка». Гра у парі. Бліцопитування</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<i>Пішак на полі бою</i>	Ходи пішака. Взяття. Взяття на прохід	Продовжувати ознайомлювати дітей із пішаком, його особливостями. Пояснити поняття “взяття пішаком”, “взяття на прохід”. Відпрацьовувати вміння битися пішаками. Залучати дітей у ході виконання цікавих завдань до елементарної творчої діяльності. Заохочувати прагнення висловлювати власну думку	Читання дидактичної казки. Розповідь про особливості взяття пішаком, можливість взяття на прохід. Ігри: “Атака ворожої фігури”, “Взяття”, “Гра на знищення”, “Виграй у двобої”. Бліцопитування
<i>Король</i>	Король. Місце короля в початковому положенні. Хід короля, взяття	Ознайомити дітей із місцем короля у початковому положенні на шахівниці та його значенням у шаховій грі. Показати, як ходить король, взяття королем. Розучити правило “Король не знищує” і що воно означає. Розвивати увагу, здатність працювати за правилами, вміння мислити, знаходити правильне рішення, відстоювати свою думку	Читання дидактичної казки. Пояснити, що король – головна фігура у війську, без короля нема гри. Ігри: “Один у полі воїн”, “Найкоротший шлях”, “Лабіринг”, ігри дітей (у парах)

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<i>Король у дії. Рокірування</i>	Король. Рокірування	Продовжувати ознайомлювати дітей із королем. Короля не б'ють, але і під бій його ставити не можна. Відпрацьовувати ходи короля "в дії". Ознайомити з поняттям "рокірування", з умовами, за яких може відбуватися рокірування. Залучати дітей у ході виконання цікавих завдань до елементарної творчої діяльності. Заохочувати прагнення висловлювати власну думку	Читання дидактичної казки. Закріплення порядку та умов рокірування. Вправління дітей у виконанні рокірування без інших фігур. Шахові задачі. Бліцопитування. Ігри на закріплення навичок гри: "Один у полі воїн", "Найкоротший шлях". Шахові змагання
<i>Тактичні прийом. Шах</i>	Шах. Шах ферзем, турою, слоном, конем, пшаком. Захист від шаха	Формувати уявлення про поняття "шах". Показати приклади: шах ферзем, турою, слоном, конем, пшаком. Розкрити зміст поняття "захист від шаха". Розвивати здатність мислити, міркувати й аналізувати. Активізувати словник. Розвивати вміння порівнювати, узагальнювати	Читання дидактичної казки. Пояснити, що термін "шах" означає "оголошую нападі", і може відбуватися лише щодо короля суперника. Від шаха є захист. Ігри: "Шах або не шах", "Дай шах", "П'ять шахів", "Захист від шаха"

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
Тактичні прийоми. <i>Маг</i>	Маг. Результат гри	Формувати уявлення про те, що маг – мета гри. Пояснити, що в шаховій партії може бути всього три результати: виграш білих, виграш чорних, нічия. Вчити грати, додержуючись, установлених правил. Розвивати аналітико-синтетичне мислення. Виховувати прагнення виявляти повагу і толерантність до партнера	Читання дидактичної казки. Пояснити, що термін “маг” означає – “ти програє”, маг – це мета гри. Ігри: “Маг або не маг”, “Постав маг за один хід”
Тактичні прийоми. <i>Гра у парах</i>	Турнір. Жеребкування. Гра	Вчити раціонально керувати невеликими шаховими силами. Розкрити зміст поняття: “турнір”, “жеребкування”. Розвивати уяву, фантазію, вміння долати труднощі. Виховувати бажання досягати мети	Читання дидактичної казки. Бліцопитування. Бесіда, показ, практичні вправи. Гра у парах

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p>Шахова партія. Правила виконання ходів</p>	<p>Правила виконання ходів. Початок гри. Результат гри</p>	<p>Вправляти дітей у використанні різних шахових фігур на шаховому полі. Формувати уявлення про елементарні правила, результати гри. Закріпити головні принципи дебюту (початку гри). Розвивати дрібну моторику. Формувати навички позитивного ставлення до успіхів інших дітей</p>	<p>Читання дидактичної казки. Ознайомити дітей з основними принципами дебюту. Розповіді про можливі результати гри</p>
<p>Шахова партія. Цінність фігур</p>	<p>Цінність фігур Подвійний удар. Пішакова, конева вилка</p>	<p>Закріплювати знання про правила гри в шахи. Дати знання про цінність фігур на шахівниці, вчити їх порівнювати між собою. Ознайомити з тактичним прийомом подвійного удару (шаховою вилкою). Розвивати вміння оцінювати силу кожної фігури під час партії, долати труднощі. Виховувати бажання досягати мети, продовжувати вчити рационально керувати невеликими шаховими силами</p>	<p>Читання дидактичної казки. Кожна з фігур, окрім короля, має свою цінність відповідно до її сили. Король не підлягає оцінюванню, адже атака короля означає програш партії. Співвідношення цінності фігур треба враховувати при їх розміні. Однак цінність фігур може змінюватися відповідно до ситуації на шахівниці. Наприклад, цінність пішака, що близький до перетворення, є більшою, ніж 1 очко. Бліцопитування. Розглядання діаграм. Шахові задачі</p>

Тема	Програмовий зміст	Освітні завдання	Методичні поради щодо реалізації освітніх завдань
<p><i>Шахова партія.</i> <i>Правила гри.</i> <i>Шахові задачі</i></p>	<p>Захист короля. Маг. Лабіринти</p>	<p>Ознайомити з основними правилами гри у шахи. Продовжувати вчити грати кожною фігурою окремо і сукупно з іншими фігурами без порушення шахових правил. Вчити грати всіма фігурами з початкового положення, спочатку обдумувати, потім робити хід. Учити розв'язувати шахові задачі, знаходити в кожній позиції кращий хід, який і приведе до правильного розв'язку задачі. Вивчувати посидючість, уважність, уміння точно розраховувати правильні ходи, бажання дотримуватися правил гри</p>	<p>Читання дидактичної казки. Пояснити дітям правила для гравців: “Торкнуй – ходи”, “Хід зроблений – назад не повернеш” тощо. Пригадати тактичні прийоми. Нагадати, що шахова задача – це позиція на дошці, в якій білим або чорним потрібно знайти певне рішення, часто, поставити маг суперників. Це чудовий спосіб повправлятися знаходити рішення в складних позиціях, деякі з них можуть зустрітись в грі з реальним суперником. У деяких завданнях може бути кілька рішень. Шахові задачі, гра в парах</p>

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, рокування, взяття, шах, мат, пат, нічия.

➤ **Уміють:**

- орієнтуватися на шаховій дошці, правильно розташовувати шахову дошку між суперниками; правильно виставляти фігури перед грою; переміщати фігури по горизонталі, вертикалі та діагоналі, грати кожною фігурою окремо і сукупно з іншими фігурами, згідно з правилами гри;
- впізнавати і називати шахові фігури: король, ферзь, тура, слон, кінь, пішак;
- розв'язувати прості шахові задачі;
- застосовувати здобуті 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 суперника;
- 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 сприяє розвитку інтелектуальних здібностей, є гра у шахи.

Шахи для дітей – це не лише 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 зосереджувати увагу, аналізувати ситуації та робити висновки, моделювати певну реальність і способи поведінки в ній. Шахи є одним із тих засобів, що дають змогу педагогам успішно вирішувати 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 і самоконтроль є психічними механізмами, що сприяють формуванню компетентної особистості, впевненої у своїх силах, здібностях та можливостях.

Метою занять із дітьми старшого дошкільного віку є формування у вихованців стійкого інтересу до гри в шахи, розвиток допитливості, розумових здібностей та потреби у набутті нових знань, засвоєння дітьми основних шахових понять і правил взаємодії з суперником під час гри у шахи, формування вміння планувати свою діяльність, контролювати й об'єктивно оцінювати себе. Заняття шахами добродійно впливає на всіх дітей незалежно від того, чи стануть вони професійними спортсменами, чи ні.

Заняття проводять один раз на тиждень для підгруп по 6–10 дітей. Тривалість одного заняття становить 20–25 хвилин. Основний метод організації заняття – створення ігрових ситуацій.

Навчати дітей гри в шахи можна під час спеціально організованої навчальної та 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 із виховними заходами: заняття-гра, заняття-казка, заняття-таємниця, заняття-занурення у виконанні 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 40×40 см, фігури середні. У продажу є дошки меншого розміру 29×29 см, але там фігури стоять дуже близько одна до одної. Дошкільникові буде важко орієнтуватись у скупченні шахового війська, та й фігури надто маленькі.

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

Навчаючи дошкільника гри в шахи, найголовніше – це зацікавити його(її) цією мудрою грою. Для початку не потрібно жодних спеціальних умінь. Адже у такому віці основна форма ознайомлення з шахами, звісно, ігрова. Не можна одразу 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 із чарівними фігурами має стати для дитини справжнім святом, адже якщо ви одразу не зацікавите її, то 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, але іграшкове. Спробуйте навчити кожну дитину самостійно розставляти шахові фігури на дошці. Почніть із пішаків, трохи розкажіть про головних персонажів. Пішаки – це шахова піхота, і рухаються вони по дошці дуже повільно. Король – найголовніша фігура, а ферзь – найсильніша.

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

До вивчення нового матеріалу можна переходити тільки після того, як діти впевнено застосовуватимуть вивчений. Навчання має бути розвивальним, передбачати самостійну роботу дитини з досліджуваним 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 їй “зібрати” розкладені на шахівниці цукерки, фішки. Стежте, щоб дитина правильно виконувала ходи.)

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

Варто зазначити, що хід коня схожий на зламану гілочку: скік, скік (дві клітинки) і вбік (одна клітинка), відмінною особливістю є те, що він може перестрибувати через фігури як свої, так і суперника.

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 вона 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 із 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 потрібно 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. Вирішуйте 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, який програв партію або був покараний, не отримує жодного очка (0); у разі нічиєї 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? Звісно, ні. Якщо 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 одного 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’язування 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 куточок для батьків, де будуть розміщені консультації, поради, де 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 цієї мудрої гри.

Отже, головними у шаховій грі є перемога над собою, своїми слабкостями, негативними емоціями. Доброзичливі партнерські взаємини, 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

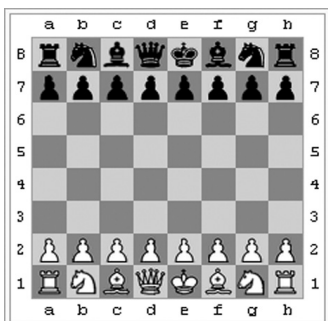
Щоб почати грати в шахи, треба знати правила. На перший погляд може здатися, що вони доволі прості, але насправді потрібно докладати чимало зусиль, щоб навчитися грати в шахи.

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 суперниками, які пересувають свої фігури (**роблять ходи**) на квадратній дошці, що називається **шаховою**.

Фігури чорного і білого кольорів поперемінно розташовують на шаховій дошці, що має 64 клітинки (**поля**). 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

По горизонталі дошка позначена латинськими літерами від **a** до **h**, по вертикалі – цифрами від **1** до **8**. Ці цифри і букви слугують для запису шахової партії. Перед початком гри шахову дошку треба розташувати так, щоб ліве кутове поле було чорного кольору.

На початку партії “чорні” і “білі” мають однакову кількість фігур. Ці фігури у початковому положенні розташовані симетрично, як показано на малюнку.

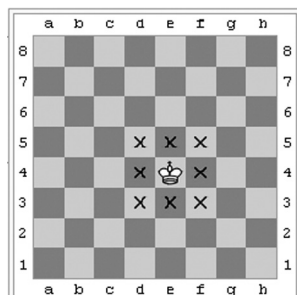
Гравець, який має фігури світлого кольору (“білі”), робить перший хід. Суперник, який має фігури темного кольору (“чорні”), робить хід у відповідь, і далі гравці по чергово обмінюються ходами. Гравець одержує право ходу тільки після того, коли суперник зробив хід.

Розглянемо ходи кожної з фігур.

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

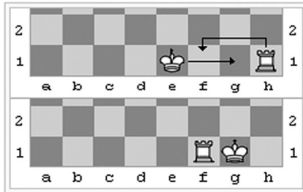
Особливість короля в тому, що він може зробити ротацію (рокірування).

Рокірування – це спеціальний хід королем і турою. Спочатку король переміщається 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.

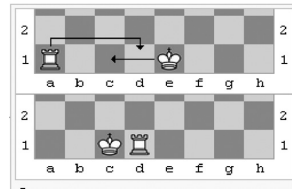


Можливі ходи короля

Рокірування буває двох видів: коротке і 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”.

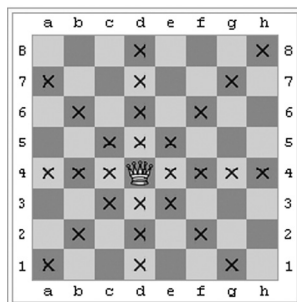
Шах – ситуація в шахах, коли король атакований ворожою фігурою. У такій ситуації можливо:

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

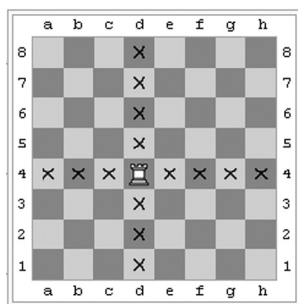
Мат – ситуація в шахах, коли королю оголошено шах, а гравець не може зробити жодного ходу, щоб його уникнути. Забрати таку фігуру неможливо і закритися від шаха також неможливо.

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 нема більше фігур, крім короля, або нема змоги піти тією чи тією фігурою.

Ферзь. Найсильніша фігура шахової партії. Умовна вартість ферзя – 9 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).



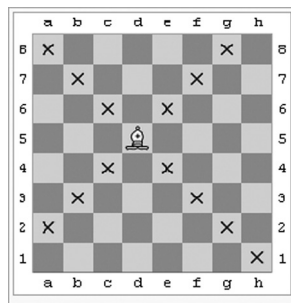
Можливі ходи ферзя



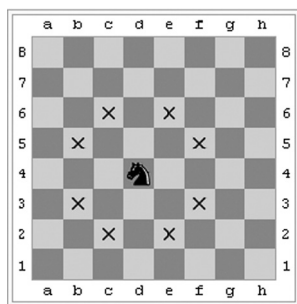
Можливі ходи тури

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 немає інших фігур. Слони бувають чорнопільні (ті, які ходять тільки по чорних полях) і білопільні (ті, які ходять тільки по білих полях).



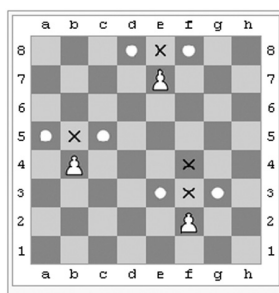
Можливі ходи слона



Можливі ходи коня

Кінь. Умовна вартість коня – 3 пішки. Хід коня схожий на зламану гілочку: спочатку він переміщається на два поля вперед по вертикалі, а потім на одне поле в бік по горизонталі або ж 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 у 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-d5, 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.

Коли пішак дійшов до останньої горизонталі, то перетворюється на будь-яку фігуру, крім короля, бо король на шахівниці має бути лише один. Тоді пішака обов’язково знімають із дошки, і гравець замінює його на будь-яку фігуру кольору пішака, крім короля, тобто на ферзя, туру, слона чи коня (навіть якщо такі фігури стоять на дошці).

Перед початком гри два гравці жеребкуванням визначають, хто з них гратиме білими фігурами. 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 суперники погоджуються на нічию. Також гра закінчується, якщо один із суперників прострочив час, відведений йому на партію.

Виконання ходів

1. Кожен хід треба роблять тільки однією рукою.
2. Якщо гравець виконує хід, він може поправити розміщення однієї чи більше фігур на їхніх полях за умови, що 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:
 - однією зі своїх фігур – він має зробити хід першою фігурою, до якої доторкнувся, якщо такий хід можливий;
 - однієї з 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 з’ясувати, 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, тоді йому заборонено 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 попередніх пунктів 3 та 4, 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, виконувати 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;
 - якщо гравець відпустив руку від короля, хід ще не вважається виконаним, але гравець не має права зробити інший хід, окрім рокірування у цей бік, якщо це можливо;
 - якщо рокірування у цей бік неможливе, гравець має виконати 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, якщо гравець відпустив руку від нової фігури, поставленої ним на поле перетворення, а пішак був знятий із дошки.

Завершення партії

1. Перемога, поразка в партії:

- партія вважається виграною гравцем, який поставив мат королю партнера;
- партія вважається виграною гравцем, суперник 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 внічію, 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 за взаємної згоди партнерів під час гри. Це відразу закінчує гру;
- партія може завершитися внічію в разі трикратного повторення позиції, тобто якщо будь-яка однакова позиція виникла чи виникла на дошці тричі;
- партія може закінчитися внічію, якщо на дошці залишилися лише королі і, можливо, в одного або обох гравців є одна легка фігура (слон або кінь).

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 у клітинку так само, як розфарбована шахівниця (коричневим і жовтим кольорами або тільки чорним кольором);
- правильно розмістити шахову дошку між дітьми або між ляльками.

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

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

Склади шахівницю

Мета: формувати у дітей уявлення про шахову дошку, про правильне її розміщення та обов’язкове чергування темних і світлих полів, використовуючи кубики Нікітіна. Закріпити поняття *шахове поле, шахівниця, шахова клітинка*. Вчити дошкільнят лічити клітинки кожної сторони шахівниці, запам’ятовувати поняття *горизонталь, вертикаль*. Розвивати увагу, цілеспрямованість, винахідливість, логічне та просторове мислення. Виховувати посидючість, інтерес до гри в шахи.

“Збери цукерки лише на білих полях”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про частини шахівниці. Розвивати увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення правильно виконувати завдання, діяти почергово.

Хід гри. Грають двоє, по чергово збираючи по одній цукерці (фішці) лише з білих полів шахівниці. Якщо взяв(-ла) цукерку з чорного поля – поклади її на місце і пропусти хід.

“Горизонталь”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про частини шахівниці, вправляти у швидкому та правильному знаходженні полів, горизонталей і діагоналей, показуючи і називаючи їх уголос; розвивати увагу, кмітливість, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

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

Варіанти гри: “Знайди горизонталь”, “Прогоуляйся вулицею”.

“Вертикаль”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про частини шахівниці; вправляти у швидкому та правильному знаходженні полів, вертикалей, показуючи і називаючи їх уголос; 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).

Варіанти гри: “Покажи вертикаль”, “Підійміться ліфтом” (до відповідної горизонтальної лінії – цифри).

“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 заповнюючи одну з діагональних ліній шахівниці кубиками (фішками, пішаками тощо).

“Ракети на старті”

“Пролети по чорній (білій) діагоналі з 3 (5, 2, 6) полів”

Мета: закріпити і розширити знання дітей про частини шахівниці, зокрема діагональні лінії. Розвивати кмітливість, увагу, мото-

рику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Пролетіти ракетою по зпаданій діагоналі (чорній, білій) із вказаною кількістю полів.

“Листоноша”

Мета: закріпити поняття “шахова нотація”, зв’язок між горизонталями і вертикалями; закріпити знання про цифри від 1 до 8; продовжити вивчати перші 8 літер англійської абетки; розвивати вміння запам’ятовувати, мислити; формувати такі якості, як посидючість, уважність.

Хід гри. Занести (викласти на полі шахівниці за певною адресою) листа (фішку, камінчика, пішачка тощо).

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:

“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. Педагог промовляє якусь фразу про початкове положення, наприклад: “Тура стоїть у кутку”, і кидає м'яч комусь із дітей. Якщо твердження правильне, то м'яч треба спіймати.

“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, почергово “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 мають назвати всі шахові фігури, від яких утікає колобок. Проте в кінці казки “лисиця” не з'їсть Колобка, бо той 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 у порядку зростання 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. Виставте шахові фігури перед дитиною в один ряд. На прохання дорослого діти називають і показують фігури, крім “забороненої”, яку вибирають заздалегідь. Замість назви “заборонена” фігура треба сказати “секрет”. Потім поміняйтеся ролями і, називаючи фігури, на які вказують діти, іноді “поміляйтеся”. 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 будь-які дві 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. Вибрану 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. Візьміть одну одну білу фігуру, 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 головами 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, розмістіть 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.

“Упізнай фігуру за її ходами”

Мета: закріплювати знання дітей про шахові фігури та схеми їх ходів; розвивати кмітливість, пам'ять, увагу, мислення, моторику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. На початку гри дітям роздають по одній площинній шаховій дошці з відповідним набором фігур, на якій зірочками (в окремій ситуації стрілочками) зображені поля, на які може ходити певна фігура, місце якої позначено смайликом. Дитина має визначити, яка саме фігура, і поставити її на місце смайлика. У ході гри діти обмінюються картками. Перемагає той, хто збере найбільшу кількість карток.

“Шахові нерівності”

Мета: закріпити поняття “цінність шахових фігур”, вчити встановлювати рівність або нерівність між фігурами; формувати вміння розрізняти і називати знаки $<$, $>$, $=$; розвивати логічне мислення,

пам'ять, увагу; виховувати бажання грати в парах, допомагати одне одному.

Хід гри. Дорослий повідомляє, що шахові фігури пересварилися між собою за право називатися найголовнішим. Діти мають стати суддями, щоб установити справедливість і визначити рівність у шахових парах.

“Назви сусіда”

Мета: вчити дітей орієнтуватися на шаховій дошці, удосконалювати вміння визначати і називати шахові фігури відносно заданої (“сусідів” тої чи тої фігури), закріпити назви шахових фігур та початкове їх розміщення на шахівниці; продовжувати вчити користуватися поняттями: “попереду”, “позаду”, “зліва”, справа”; розвивати логічне та аналітичне мислення; виховувати інтерес до гри в шахи, наполегливість, цілеспрямованість, самостійність, організованість в ігровій діяльності, прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Вихователь роздає картки і пропонує їх уважно розглянути, а потім знайти і назвати суміжні пропущені шахові фігури (там, де стоїть знак питання) м'яч вихователю.

“Логічний ланцюжок”

Мета: закріпити назви шахових фігур, розвивати логічне мислення, увагу, дрібні м'язи рук.

Хід гри. Дати дітям картки з готовим ритмічним малюнком і набір шахових фігур. Завдання: назвати шахові фігури, продовжити цей логічний ланцюжок, правильно чергуючи шахові фігури .

“Гра на знищення”

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. Вихователь грає з дітьми обмеженим числом фігур (найчастіше фігура проти фігури). Перемагає той, хто поб'є всі фігури суперника.

“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 клітинки шахової дошки, не стаючи на “заміновані” поля та на поля, що опинилися 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 шахівницею, 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 має досягти відповідної 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 опинилися під ударом фігури суперника.

“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 немає 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 за один хід повинна 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 кількох 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 опинилася 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, що 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; роз-

вивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м'язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.

Хід гри. Це різновид “Гри на знищення”, але із “замінованими” полями. Перемагає 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 суперника.

“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 із 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. Перемагає 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 тих 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 вартових” тощо, де наявні “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

Для закріплення у дошкільників знань і навичок, отриманих під час занять, доцільно організувати різноманітну діяльність дітей у повсякденні. Зокрема, це можуть бути такі завдання:

1. Викладання кубиками Нікітіна (або плоскими квадратами двох кольорів) шахівниць великих і малих, доріжок, веж, сходинок тощо.

2. Гра у “Хрестики-нулики”.

4. Повторення цифр і букв на шахівниці.

5. Гра “Морський бій”.

4. Повторення назв: “горизонталь”, “вертикаль”, “діагональ”.

6. Розпізнавання букв. Закріплення знання цифр від 1 до 8.

7. Завдання: спробувати накреслити у блокноті або паличкою на піску шахову дошку.

8. Завдання: спробувати позначити у блокноті всі поля буквами і цифрами. Повторення букв і правил ходу фігур.

9. Бліцопитування.

10. Відгадування загадок, шарад, ребусів про шахи.

11. Свята, розваги “У Шаховому королівстві”.

12. Розглядання діаграм із різними шаховими ситуаціями.

13. Завдання: білим слоном знищити пішака, що стоїть на чорному полі, і навпаки.

14. Розв’язування шахових задач.

15. Практичні вправи.

16. Різноманітні ігри дітей із шахами.

17. Завдання: намалювати ходи коня на зображеній шахівниці у різних положеннях, визначити “силу” коня в кутку і скраю дошки.

18. Змагання з дітьми у “кінних перегонах”. (У блокноті накреслити квадрат 5×5 см і ходом коня обійти якомога більше клітинок, зупиняючись у кожній не більше одного разу. Хто більше займе клітинок, той переможе.)

19. Повторення правил гри у шахи.

20. Ігри в шахи на асфальті, на підлозі альтанки, на друкованих банерах.

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 діти під час ігор. Залучіть на допомогу діафільми, мультфільми, присвячені шаховій тематиці! Виготовляйте разом із юними шахістами наочні посібники з кольорового паперу та картону, оскільки 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 накреслить паличкою), як ходить та чи та 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

Додаток 1

Навчально-тематичний план

Найменування розділів і тем	Орієнтовна кількість занять
<i>Розділ 1. Шахова дошка</i>	<i>Усього: 6</i>
<i>Тема 1.1. Шахова дошка (шахівниця)</i>	2
<i>Тема 1.2. Елементи шахівниці</i>	4
<i>Розділ 2. Шахові фігури</i>	<i>Усього: 26</i>
<i>Тема 2.1. Шахові фігури, початкове положення. Король (загальне уявлення)</i>	2
<i>Тема 2.2. Тура</i>	2
<i>Тема 2.3. Слон</i>	3
<i>Тема 2.4. Ферзь</i>	3
<i>Тема 2.5. Кінь</i>	3
<i>Тема 2.6. Пішак</i>	2
<i>Тема 2.7. Король</i>	3
<i>Тема 2.8. Тактичні прийоми</i>	5
<i>Тема 2.9. Шахова партія</i>	3
<i>Загальна кількість годин</i>	<i>Усього: 32</i>

План організації активностей для дітей старшого дошкільного віку впродовж тижня за темою

Під час роботи використовується комплект “Мудрі шахи”: Методичні рекомендації з навчання дітей старшого дошкільного віку гри в шахи та Додаток до методичних рекомендацій з навчання дітей старшого дошкільного віку гри в шахи (авторський колектив: В. В. Семизорова, О. І. Духновська, А. Б. Кольба, Л. Ю. Пащенко, Б. П. Фенюк), схвалені для використання в дошкільних навчальних закладах комісією з дошкільної педагогіки і психології Науково-методичної ради Міністерства освіти і науки України (лист ІМЗО від 03.03.2017 р. № 2.1/12-Г-98).

Тема 1.5. Узагальнення	
Зміст роботи	Примітка
<p>День 1: ознайомлення з новою темою. Заняття. Тема. Узагальнення.</p> <p><i>Мета:</i> закріплювати уявлення дітей про правила розміщення шахівниці між партнерами, поняття “горизонталь”, “вертикаль”, “діагональ”, “центр”. Продовжувати вчити дітей орієнтуватись у просторі, зокрема на шаховій дошці. Вправляти їх у швидкому і правильному знаходженні полів, вертикалей і діагоналей, показуючи і називаючи їх уголос. Закріпити знання про цифри від 1 до 8 та перші 8 літер латинської абетки. Розвивати вміння запам’ятовувати, мислити. Формувати такі якості, як посидючість, уважність. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.</p> <p><i>Матеріал:</i> великий банер – зображення шахівниці, маленькі зображення шахівниць, додаток “Мудрі шахи”, ігри “Виклади шахівницю”, “Листоноша”, природний матеріал (шишки, гарбузове насіння), прості і кольорові олівці.</p> <p style="text-align: center;">Хід заняття</p> <p>1. Вітання, гасло. Будемо шахи всі разом вивчати, як у них грати і що треба знати.</p>	

<p>Трохи терпіння, трохи бажання, витримки трохи і трохи старання.</p> <p>Робота з додатком</p> <p>2. Бліцопитування (с. 7, 9, 11).</p> <p>3. Вихователь читає казку і разом із дітьми розглядають зображення і виконують завдання (с. 12), зокрема:</p> <p><i>Гра “Виклади шахівницю”</i></p> <p><i>Хід:</i> діти об’єднуються у пари і викладають почергово необхідні кубики.</p> <p><i>Гра “Листоноша”</i></p> <p><i>Хід:</i> діти відшуковують задані адреси, називають їх та розкладають листи (одна дитина біля демонстраційної дошки виконує завдання, інші діти виконують це завдання за столами).</p> <p>Робота з додатком</p> <p><i>Гра “Назви (запиши) адреси цукерок”.</i></p> <p><i>Хід:</i> вихователь пропонує розгорнути свої зошити на сторінці із закладкою (де внизу позначено 12), розглянути малюнок біля Гавеняти.</p> <p>4. Фізкультхвилинка-гра “Весела подорож”. Діти рухаються на великому банері із зображенням повної шахівниці по заданих горизонталях, вертикалях і горизонталях.</p> <p>Робота з додатком</p> <p>5. Завдання: на ст. 12 розфарбувати малюнок за умовними позначками.</p> <p>6. Підсумок заняття.</p> <p>II половина дня.</p> <p>Індивідуальна робота з (ім’я дитини) – завершення виконання завдань із додатка “Мудрі шахи”.</p>	
<p>День 2: продовження ознайомлення з новою темою.</p> <p>Ранок.</p> <p><i>Гра “Пошта” (“Листоноша”)</i></p> <p><i>Мета:</i> розвивати здатність орієнтуватися на площині, вправляти у знаходженні “адреси” шахового поля, закріплювати назви шахових фігур і літер, поняття: “адресант”, “адресат”.)</p> <p><i>Хід:</i> діти розносять листи (викладають на шахівниці) відповідно до вказаних адрес.</p> <p>II половина дня.</p> <p>Індивідуальна робота з відсутніми на занятті дітьми – виконання завдань із додатка “Мудрі шахи”.</p>	

<p style="text-align: center;"><i>Гра “Горизонталь”</i></p> <p><i>Мета:</i> закріпити і розширити знання дітей про частини шахівниці. Розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук. Виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.</p> <p><i>Хід:</i> грають двоє, по чергово заповнюючи одну з горизонтальних ліній шахівниці кубиками (фішками, пішками і т. п.).</p>	
<p>День 3: вправління у застосуванні отриманих за темою знань.</p> <p>Ранок.</p> <p>Образотворча діяльність. Малювання (конструювання) шахівниці. (Зафарбовування (викладання) клітинок у певній почерговості, горизонтальних або вертикальних ліній.)</p> <p>Прогулянка.</p> <p style="text-align: center;"><i>Гра “Потяг”</i></p> <p><i>Мета:</i> вправляти дітей у швидкому та правильному знаходженні горизонталей, вертикалей і діагоналей, рухатися за вказівкою; закріплювати знання про цифри від 1 до 8 та перші 8 літер латинської абетки.</p> <p><i>Хід:</i> діти рухаються на великій намальованій на майданчику шахівниці (або рухають маленькі фігурки (зображення героїв казки) по шахівниці) у заданому вихователем напрямку. Можна запропонувати дитині виконувати керівну роль.</p>	
<p>День 4: закріплення знань.</p> <p>Прогулянка.</p> <p style="text-align: center;">Робота з додатком</p> <p>Бліцопитування (с. 7, 9, 11).</p> <p style="text-align: center;"><i>Гра “Хрестики і нулики”</i></p> <p><i>Мета:</i> вправляти дітей у почерговому виконанні певних дій; розвивати кмітливість.</p> <p><i>Хід:</i> діти крейдою на асфальті або паличкою на піску креслять пустограку 3×3 см і по чергово вписують у неї хрестики та нулики.</p> <p>II половина дня.</p> <p>Робота в парах “Виклади горизонталь (вертикаль, діагональ)”.</p>	

<p style="text-align: center;"><i>Гра “Діагональ”</i></p> <p><i>Мета:</i> закріпити і розширити знання дітей про частини шахівниці; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.</p> <p><i>Хід:</i> грають двоє, по чергово заповнюючи одну з діагоналей шахівниці кубиками (фішками, пішаками і т. п.)</p>	
<p>День 5: закріплення знань. II половина дня. Індивідуальна робота з відсутніми на занятті дітьми – виконання завдань із додатка “Мудрі шахи”.</p> <p style="text-align: center;"><i>Гра “Так і ні”</i></p> <p><i>Мета:</i> закріпити і розширити знання дітей про правила гри в шахи; розвивати кмітливість, увагу, моторику дрібних м’язів рук; виховувати прагнення самостійно досягати успіхів.</p> <p><i>Хід:</i> дітям пропонують дати відповіді на запитання щодо правил гри в шахи.</p> <p>Самостійна художня діяльність. Виготовлення килимка із чорно-білих паперових смужок (паперове плетіння)</p>	

Вікторина
“Загадки із зошита”

1. Яким словом закінчуються такі віршовані рядки: “На тебе вирішив нагнати суперник 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 чорні коня? (Так, якщо один із них перетворився з пішака.)
7. Скільки на полі може бути одночасно ферзів? тур? (9 ферзів; 10 тур.)
8. Яка шахова фігура ходить по діагоналі? (Слон)
9. Які фігури беруть участь у рокіруванні? (Король і тура.)
10. Скільки ходів у найшвидшої партії, що закінчується матом? (Два)
11. Як називається японська настільна гра, споріднена з шахами? (Сегі.)
12. Назвіть книжку, в якій головна героїня подорожує шахівницею і стає королевою. (“Аліса в Задзеркаллі” Л. Керролла.)
13. На яких полях нічого не росте? (На шахових.)
14. “Не люди, не звірі, а ходять”. Про що йдеться? (Про шахові фігури.)
15. Який король не вміє говорити? (Шаховий.)
16. Чи однакового кольору крайні поля горизонталі, вертикалі, діагоналі? (Горизонталі і вертикалі – ні, діагоналі – ні.)
17. Яка за формою шахівниця: кругла чи квадратна? А шахове поле? (Квадратна; також квадратне.)
18. 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 й 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 мисленнєві 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 свою опомогу. Самого відчуття, що вона не одна, що поруч із нею дорослий, який прийде на допомогу, найчастіше виявляється достатньо, щоб невпевнена у собі дитина поступово, крок за кроком, впоралася із завданням, хоча й озираючись 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 беруться до справи, що

дуже драгує нетерплячого дорослого, який не уявляє собі, про що це розмірковує малюк і чому він нічого не робить. А насправді обрана дитиною в цей 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. Звісно, не завжди все так просто: діти можуть і помилятися, діяти, хоч і добре обдумавши, але все-таки неправильно. Тоді їм має 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 неухважні, легко відволікаються, їм важко бодай на нетривалий 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 нечасто 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 із 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 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-дієве мислення, яке за нормою властиве 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 блявчий “млявчик”. “Шустрик” безстрашно береться за будь-яке завдання, заохочення і схвалення вихователя його особливо не хвилюють, на цьому 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 “Шахи – це гра і навчання одночасно”

“Без шахів не можна уявити повноцінного виховання розумових здібностей дитини”

Василь Сухомлинський

Що зробити, щоб малюк виріс працьовитим і терплячим? Як навчити його мислити? На ці запитання кожен шукає свої відповіді, кожен вирішує їх по-своєму, обравши свій шлях.

Однак часто батьки мріють про те, щоб їхній малюк виріс творчою особистістю, здатною створити щось своє, нове, корисне для всіх людей на планеті, а не тільки відтворювати чужі ідеї.

Одним зі способів розвитку в малюка дивовижних здібностей на сьогодні є гра в шахи. Її можна починати з раннього віку. Доцільно вчити назви чорно-білих фігурок, переставляти їх по полю і запам'ятовувати, як правильно розставляти фігурки.

Завдяки доволі ранньому навчанню основ гри в шахи у дитини розвиватиметься логічне мислення, вона вчитиметься орієнтуватися на площині, аналізувати і передбачати результат своїх дій. Як зазначав В. Сухомлинський, малята поділяються на “мрійників” і “теоретиків” ще в дошкільному віці.

А шахи позитивно впливатимуть на всіх: реалістів і фантазерів, практиків і теоретиків.

Для того щоб навчитися гри в шахи, потрібні воля і бажання долати невдачі, пізнавати і вчитися.

У наш час є проблеми із гіперактивними, непосидючими дітьми, які не вміють зосереджувати увагу на тривалій час і на одному виді діяльності. І тому зараз гра в шахи у дитячому садку є доволі актуальною. Зокрема вона має великий потенціал, оскільки відіграє важливу роль у розвитку дитини і виконує одразу кілька функцій:

1. Пізнавальну. Граючи в шахи, ваша дитина навчиться мислити, логічно міркувати, прораховувати свої дії, передбачати реакцію су-

перника, порівнювати. Гра сприяє розвитку фантазії і творчих здібностей.

2. Виховну. Багато кому з дітей важко всидіти на одному місці й зосередитися на певному об'єкті. Шахи ж виробляють витримку, зібраність, уважність. Діти вчать самостійно ухвалювати рішення й спокійніше ставитися до невдач, усвідомлюють, що в шахах не буває тільки перемог і в будь-якому разі суперника за шахівницею треба поважати, і навіть якщо ти програсш йому, не варто засмучуватися, потрібно прагнути до перемоги, тільки так ти зможеш здобути її.

3. Фізичну. Найбільша цінність, яку дають шахи дітям – це виховання вольових якостей, прагнення до перемоги. Використовуючи шахи у нашому центрі розвитку, пам'ятаємо, що метою є не досконале оволодіння цією грою, а насамперед розвиток творчих здібностей дитини, її цілеспрямованості, самостійності, гнучкості й логічності мислення. Тому на заняттях ми поєднуємо елементи інтелектуальних ігор із методиками логіко-математичного розвитку дитини – такими, як кубики Нікітіна, палички Кюїзенера.

Шахи – ідеальний вид спорту, оскільки дитина не отримує ніяких травм. Заняття шахами розвивають логічне мислення, розширюють світогляд дитини, вчать думати, бути зосередженим. У малюка виробляється сила волі, витримка, зосередженість, уважність.

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

Інформація про відомих шахістів України

Не існує безталанних дітей, – такої думки дотримуються відомі педагоги й філософи усіх часів і народів. “У кожній людині є сонце, тільки дайте йому світити”, – вважав Сократ.

Віктор Матвіїшен

Неодноразовий переможець національних змагань, свої “найсвіжіші” здобутки він завоював напровесні 2017 року. У Вінниці відбулися два чемпіонати України з шахів, у вікових категоріях до 14 та до 16 років. Змагання за шахівницями проводили у трьох категоріях – класичні шахи, швидкі і бліц. Два чемпіонати – шість медалей (чотири золота і два срібла!).

Віктор не тільки виборов звання майстра спорту з шахів в Україні, а й після перемоги на чемпіонаті Європи серед гравців до 12 років (2012 рік) став ще й майстром ФІДЕ. Загалом, на першості Європи з шахів у своїй віковій категорії тріумфував двічі, причому два роки поспіль.

Мама юного чемпіона, Тетяна Іванівна, розповідає, що Вітя дуже цілеспрямований – грає у шахи з семи років. Спочатку шукав себе: займався танцями, айкідо, але його хист до шахів виявився найсильнішим. Відтак, вони стали основою його життя. Без них він наразі себе не мислить. Щодня віддає шахівниці від трьох годин, а під час зборів проводить за дошкою часом і до семи годин на день.

Іноді хлопчикові доводиться брати участь у двох-трьох змаганнях на місяць, а це, щонайменше, по 7–9 днів кожне. Отож перейшов на індивідуальну форму навчання. Але це не заважає йому тішити батьків і вчителів гарними оцінками – восьмикласник здає усі шкільні предмети на відмінно.

Турніри, збори, тренування – шахи забирають чимало часу, але, як усі однолітки, Вітя любить комп’ютерні ігри, а нещодавно захопився ще й великим тенісом.

— Чи стануть шахи справою усього його життя, це вирішувати самому Віті, – каже Тетяна Іванівна. – Саме зараз у нього перехідний вік, формуються вподобання і життєві плани. Загалом, як і всі батьки, хвилюємось, адже скоро вже й старші класи, збільшуватиметься навантаження. Тому доведеться обирати, на чому зосередитися: на навчанні чи на шахах. Потенціал у нього великий, є і злети, і спади. Ми стараємось, щоб він реалізував себе якнайповніше. Тому Віктор займається не тільки зі своїм тренером Миколою Боднарем, а ще й за кожної можливості, скажімо, на зборах, вчиться у наших іменитих тренерів Олександра Сулипи (тренує національну чоловічу збірну) та Адріана Михальчишина (наставник турецької жіночої).

Вітя набуває досвіду на національних та міжнародних змаганнях, випробовував себе на чемпіонаті світу в ОАЕ. А нещодавно відстоював спортивну честь Вінниччини на чемпіонаті України серед клубних команд у Чорноморську (колишній Іллічівськ). Отож цілком можливо, що його ім'я незабаром стане одним із найзначніших у світових шахах.

Тихон Черняєв

Володар національного рекорду України 2019 року Тихон Черняєв у 5 років виконав 1-й дорослий розряд з шахів, у 7 років 10 місяців отримав звання “кандидат у майстри спорту”, а у 8 років, після допомоги у Мінську, став дворазовим чемпіоном світу серед дітей віком 8–12 років. Юний спортсмен брав участь у престижному юнацькому чемпіонаті світу з класичних шахів (World Youth Chess Championship) в іспанському Сантьяго-де-Компостелла.

Найбільше дитяче змагання з шахів, учасниками і переможцями якого були такі всесвітньо відомі шахісти, як Юдіт Полгар, Гаррі Каспаров, Володимир Крамник і майбутній дворазовий чемпіон світу з шахів українець Руслан Пономарьов, проводиться з 1974 року. У різні роки переможцями турніру ставали 11 гравців з України, але жодного разу юні співвітчизники не перемагали у вікових категоріях від 8 до 10 років.

Наразі Тихон ставить перед собою три мети: стати наймолодшим гросмейстером у світі, перемогти на чемпіонаті світу в “класиці” серед дорослих, а на шляху до світової шахової корони виграти у бага-

торазового чемпіона світу норвежця Магнуса Карлсена, а ще – стати тренером, щоб учити дітей грати в шахи.

Марія Музичук

Марію Музичук називають українською шаховою королевою. Вона народилася і виросла у Стрию на Львівщині, але вже давно почувається львів'янкою. У свої 23 роки вона є міжнародним гросмейстером та п'ятнадцятою чемпіонкою світу з шахів серед жінок.

Про “шахову” родину Музичуків

Навчалася грати в шахи і почала виступати у змаганнях разом зі старшою сестрою Ганною. Батьки із самого початку вирішили, що шахи стануть для Марії професією. Так воно і сталося. Тато і мама дуже добре грають у шахи і є заслуженими тренерами України. Вони здебільшого працюють із дітьми як тренери в дитячо-юнацькій спортивній школі. Марія має старшу на два з половиною роки сестру Ганну. Так само, як і Марія, Ганна міжнародний гросмейстер. Батьки привчали дівчат до шахів в однаковому віці.

Марія з двох років почала грати в шахи. Вочевидь, у такому віці мало що розуміла. Чесно кажучи, навіть не пам'ятає, як це все відбувалося. Батьки розповідають, що мала дещо розсіяну увагу. Їй було приблизно 10 років, коли зайнялася шахами серйозно. Відтоді приділяє їм по кілька годин на день.

Дебютувала на дитячому (шахісти до 10 років) чемпіонаті України у 1999 році. У дівочій першості Європи (Халкідіки, серпень 2001 року) посіла 8 місце та право участі у світовій першості. Того ж року на шахівницях Чемпіонату світу серед дівчат до десяти років (Орпеца, ісп. Oropesa del Mar, жовтень 2001 року) Марія посіла друге місце. Наступного року здобула “золото” в аналогічному турнірі в Україні. У 2002 році майже на свій десятий день народження отримала золоту медаль європейського дівочого чемпіонату (до 10 років) і “золото” на світовій першості.

У сімейному колі вони дуже рідко грають між собою. Це не так цікаво. Із сестрою хіба що можуть розіграти блицпартію на миття посуду. Полюбляють брати участь у звичайних турнірах, де відбувається серйозна боротьба.

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 із 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 у 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 рр. Претендент на світову шахову першість.

Василь Іванчук народився 18 березня 1969 року в місті Копичинці Тернопільської області. Батько Василя – юрист, мати – викладач фізики. Грати в шахи маленького Василя навчив тато невдовзі після того, як хлопчикові виповнилося шість років. У 1985 році В. Іванчук виграв юніорський чемпіонат СРСР із шахів і посів третє місце в чемпіонаті України. На початку 90-х років ХХ ст. 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 В. Іванчук входить до складу збірної України. Разом із командою України виграє командний чемпіонат світу 2000 року в Єревані і шахову Олімпіаду 2004 року в Кальвії (Calvia) (Мальорка,

Іспанія). Тричі команда України, в якій грав В. Іванчук, ставала призером шахових Олімпіад.

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. Ананді 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 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 вагомий 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 грати в шахи, коли хлопчикові виповнилося 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 виграє 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 пів року рейтинг Р. Пономарьова зріс на 200 одиниць і перевершив гросмейстерський – небувалий випадок! За стилем гри вундеркінд уже тоді вирізнявся універсальністю – швидко і точно прораховував варіанти, одних партнерів перегравав позиційно, іншим завдавав комбінаційних ударів. Грамотно діяв в ендшпілі, дивував усіх своєю пам’яттю. Р. Пономарьова часто порівнювали з молодим Анатолієм Карповим – міцний позиційний шахіст, але якщо треба, 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.

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. у Софії змагалися шестеро супергросмейстерів, і Руслан розділив 3–4-те місця з Юдіт Полгар – позаду В. Топалов і В. Ананда, а попереду – В. Крамник і М. Адамс. 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 грос-

мейстерові Левону Ароняну. Однак претендентські путівки дістались обом. 2006 рік – учасник міжнародного супертурніру Томськ-2006, переможець турніру 16-ї категорії в Гурнаваці (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 те 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. Якщо у відповідь на атаку застосовується теж атака, то такий прийом називається контратакою.

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

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

Взяття – зняття фігури або пішака суперника. Під час взяття свою фігуру або пішака ставлять на місце фігури суперника.

Взяття на проході – взяття пішака суперника, що пройшов із 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) для найшвидшого розвитку або здобуття переваги в центрі жертвує матеріал (звісно, пішака). У разі прийняття жертви виникає прийнятий гамбіт, при її відхиленні – відмовлений гамбіт; якщо ж замість прийняття жертви протилежна сторона сама пропонує жертву, то виникає контргамбіт.

Гросмейстер – у перекладі з німецької мови означає великий майстер. Це звання тривалий час не мало офіційного статусу і його присвоювала світова громадська думка. Офіційний статус звання дістало, коли в 1949–1950 рр. ввели 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 і тактики і, насамперед основному стратегічному принципові 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 невігідний, 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 тієї 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 відбирають у свого короля всі поля для відступу.

Матеріал – загальна назва фігур і пішаків.

Мігельшпіль (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 є 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 із нею немає пішаків суперника; ізольований пішак – якщо на суміжних вертикалях нема своїх пішаків; здвоєний (стросений) 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.

Різноколірні 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 закладені в цій позиції.

Темп – у шаховій боротьбі має подвійний зміст. Під словом “темп” розуміють 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 і 2 тури (важкі фігури), 2 слони та 2 коня (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 – брак часу на обдумування ходів.

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

Цугцванг – позиція, при якій будь-який хід веде до не вигідних 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 8×8), 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.

ДЖЕРЕЛА

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., Богініч О. Л., та ін. – К.: Спецвип. журн. “Вихователь-методист дошкільного закладу”, 2012. – 30 с.
3. Освітня програма “Впевнений старт” для дітей старшого дошкільного віку / [Н. В. Гавриш, Т. В. Панасюк, Т. О. Піроженко, О. С. Рогозянський, О. Ю. Хартман, А. С. Шевчук]; за заг. наук. ред. Т. О. Піроженко. – К.: Українська академія дитинства, 2017. – 80 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.
6. Мудрі шахи: Методичні рекомендації з навчання дітей старшого дошкільного віку гри в шахи / В. В. Семизорова, О. І. Духновська, А. Б. Кольба, Л. Ю. Пащенко, Б. П. Фенюк. – Тернопіль: Мандрівець, 2017. – 72 с.
7. Мудрі шахи: Додаток до методичних рекомендацій з навчання дітей старшого дошкільного віку гри в шахи / В. В. Семизорова, О. І. Духновська, А. Б. Кольба, Л. Ю. Пащенко, Б. П. Фенюк. – Тернопіль: Мандрівець, 2017. – 72 с.

Інтернет-ресурси

1. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране [Електронний ресурс] / И. Сухин. – Режим доступу: URL: <http://suhin.parod.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
у закладах дошкільної освіти*

Керівник проєкту *Б. Фенюк*
Завідувачка редакції *А. Семенова*
Редакторка *О. Шостак*
Технічний редактор *А. Трут*

Підписано до друку 08.10.2020. Ум. друк. арк. 4,42.

Видавництво “Мандрівець”,
46400, м. Тернопіль, вул. Текстильна, 18.
Тел. (0352) 52-06-20, тел./факс (0352) 52-43-38.
<http://mandrivets.com>, e-mail: contact@mandrivets.com
Свідоцтво про державну реєстрацію ДК № 3650 від 22. 12. 2009 р.

Друк: ПП “Коло”, м. Дрогобич, вул. Бориславська, 8.
Свідоцтво про державну реєстрацію ДК № 498 від 20. 06. 2001 р.