

Приложение 1

Недели	Тема	Программные задачи и методические приемы
1-2	«По дороге знаний» - экскурсия в шашечный мир.	Знакомство с историей шашек. Познакомить с историей возникновения игры. Понятие о здоровом образе жизни.
3-4	Сказка начинается «Королевство шашек».	Познакомить с понятиями шашка, жителями шашечной страны. Просмотр видеофильма «Про поросенка, который умел играть в шашки».
5-6	«Путешествуем по сказочному королевству» - «Шашечная доска и шашки.	Познакомить с общими понятиями: шашечная доска и шашки. Расстановка шашек. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Королевство шашек»
7-8	«Волшебные ниточки сказочного королевства»- «Шашечные дороги».	Познакомить с понятием вертикаль. Игра «Кто больше назовет предметов, расположенных вертикально». Например: дерево, стена дома, окно, столб и т.д. После этого найдите отличие от вертикали, расположенной на шашечной доске.
9	Встреча на лесной поляне-«Зайкины шашки»	Познакомить с понятиями: Ходы шашек. Тихий ход. Ударный ход. Виды боя (взятия). Художественно-продуктивная деятельность: «Королевство шашек» Выставка детских работ.
10	«Путешествие в мир открытий» - Шашечные поля.	Чтение художественной литературы «Русские шашки – зайкины шашки». Познакомить детей, что у каждого поля на доске есть свой адрес - свое название. Поля обозначены цифрами и буквами. Сначала говорится название вертикали, потом номер горизонтали, т.е. сначала буква, потом 25 мин. 16 цифра. Например – поле 1: d4 (дэ 4) игра: «Самый меткий стрелок». Назвать все поля, из которых состоят вертикали и горизонтали
11-12	«В гостях у знатока шашек – Зайки».	Практическое закрепление материала. Упражнения на выполнение ходов пешками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение по подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске. 25 мин.
13	«Там на невиданных дорожках»- «Диагональ».	Познакомить с понятием диагональ косая линия, состоящая из клеточек одного цвета, соединенных уголками (второе отличие). На доске есть диагонали разной длины. Всего на доске 13 белых и 13 черных диагоналей. Самая важная шашечная диагональ – большая дорога или большак. Она самая длинная – из 8-и клеточек. И дети из левого нижнего угла в правый верхний угол
14-15	«Лесная школа умного зайца»- Основы шашечной игры: сила флангов	Познакомить с шашечным понятием фланг. Практическое закрепление материала. Упражнения на выполнение ходов пешками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шашечной доске.

16-17	«Лесная школа умного зайца»- Центр	Познакомить с шашечным понятием центр. восемь полей: с3, с5, d4, d6, e3, e5, f4, f6 считаются центральными, но собственно центром являются поля с5, d4, e5, f4 Шашки, расположенные на этих полях называются центральными шашками. Практическое закрепление материала. Упражнения на выполнение ходов пешками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на 25 мин. 17 ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.
18-19	«Лесная школа умного зайца»- Бортовые поля	Поля первой и последней горизонтали a1, c1, e1, g1; b8, d8, f8, h8 и поля вертикалей a1, a3, a5, a7; h2, h4, h6, h8 (поля отмечены знаком X). Все эти поля находятся с краю доски: слева, справа, внизу и вверху. Шашки, занимающие эти поля, называются бортовыми шашками. Практическое закрепление материала. Упражнения на выполнение ходов пешками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.
20-21	«Лесная школа умного зайца»- «Дамка». Дамочные поля	Черные поля последней для соперников горизонтали (для белых 8-й горизонтали – b8, d8, f8, h8 (отмечены знаком X); для черных 1-й горизонтали a1, c1, e1, g1 (отмечены знаком X) – поля превращения простой шашки в дамку.
22	«В гости к друзьям»- «Как ходят шашки».	Познакомить с правилами : шашка (простая) ходит по диагонали только в перед на одно поле, если оно не занято другой шашкой. Ходить назад шашками запрещено! Практическое закрепление материала. Упражнения на выполнение ходов пешками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шашечной доске.
23	«Правила хорошие, знать каждому положено»- Основные правила шашечной игры.	Познакомить с основными правилами: Если шашка соперника стоит вплотную к вашей шашке (на соседнем по диагонали поле), а за ней есть свободное место, то Вы обязаны срубить шашку соперника, если Ваш ход. Срубленная шашка убирается с доски после завершения хода. Ходить назад нельзя, а рубить нужно. Практическое закрепление материала. Упражнения на выполнение ходов пешками.
23-25	«Лесная школа»- Основные приёмы	Познакомить с правилом: Если после того, как Вы срубили одну шашку, Ваша шашка вновь оказывается
	борьбы на шашечной доске	перед шашкой соперника, которая стоит с Вашей на одной диагонали и за шашкой соперника есть свободное место, то и эта шашка соперника должна быть срублена. Если вновь возникает такая ситуация, но действие продолжается уже с разворотом на другую диагональ, то все шашки должны быть срублены, не зависимо от количества шашек и количества разворотов.

26	«Лесная школа » - Основы шашечной игры: как пройти в дамки	Упражнения на выполнение ходов дамкой. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске. Познакомить с правилом Простая шашка, достигнув дамочного поля, превращается в дамку. Это может произойти как тихим ходом (передвижение шашки с7-й горизонтали на 8-ю для белых или со 2-й на1-ую для черных), так и ударным. Дамка может ходить как вперед, так и назад по диагонали на любое возможное количество полей (пока ей не Преградят путь шашка или край доски).Рубит дамка, как и шашка, только шашки соперника могут быть расположены дальше, чем на одну клеточку от дамки. 25мин.19Перескакиваячерезшашкусоперника,дамка может приземлиться на любое возможное поле.
27	«Этикет игрока» - Правила поведения во время игры.	Познакомить с правилами поведения во время игры Правило 1: Перед началом игры соперники пожимают друг другу руки – желают хорошей игры и победы. После игры (как бы она не закончилась) вновь пожимают руки, благодаря друг друга за честную игру, а проигравший еще и поздравляет соперника с победой. Этот спортивный ритуал дисциплинирует участников и настраивает их на серьезную игру. Правило2:Взялся–ходи! Правило 3: Если Ваша шашка стоит неаккуратно (на 2 поляилина4поля)и ее нужно поправить, Вы говорите «поправляю»и уже потом поправляете шашку. Правило 4: Если у Вас возникла одна из ситуаций, описанных в главе4,и требуется помощь судьи или помощника судьи, чтобы посчитать количество ходов для признания партии закончившейся вничью, можете поднять руку или просто позвать судью. Правило5:Во время игры нельзя разговаривать с соперником или с соседями
28-29	Веселый бой»	Стихотворение Юровскй Е.М. «Перед боем шашки в ряд. На земле своей стоят»".Игра-соревнование«Кто быстрее расставит фигуры».Игра«Взятие шашки»
30-31	Викторина «Королевство шашек»	Практическое закрепление материала. Дидактические игры «Кто быстрее построит на доске фигуры», «Ловушки»закрепление шашечных терминов: поле, центр, дамка, главная дорога, диагональ.
32	«Турнир сильнейших»	Подведение итогов года. Соревнования между игроками в детском саду, шашечные встречи, досуги, шашечные турниры.

Приложение 2

Сентябрь

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Шахматная доска.	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в Шахматная доска. шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес» Беседа по содержанию сказки.
2-я неделя	Шахматная доска.	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	Чтение-инсценировка, дидактическая игра «Да нет»
3-я неделя	Шахматная доска	Продолжать знакомить с шахматной доской. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться Продолжить знакомить детей с шахматным королевством,	Рисование шахматной Доски
4-я неделя	Шахматная доска Проспекты, улицы, переулки шахматной доски.	Продолжить знакомить детей с шахматным королевством, Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия "горизонталь", "вертикаль",	Показ, беседа. Чтение сказки «Шахматная беседа». И.Г. Сухина.

Октябрь

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Шахматная доска.	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и	Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина Дидактическое задание "Диагональ".

		называя их вслух.	
2-я неделя	Шахматная доска. «Шахматная эстафета».	Отрабатывать практические навыки.	Схематическое изображение доски. "Составь доску "Шахматное лото", "Пройди и назови поле".
3-я неделя	Шахматные Фигуры	Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания	Чтение сказки "Чудесные фигуры"
4-я неделя	Шахматные Фигуры	Продолжать знакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания	Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", Угадай", "Что общего?"

Ноябрь

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Начальное Положение	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	Показ, объяснение. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
2-я неделя	Слон.	Формировать представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятием Легкая и тяжелая Фигуры	Чтение сказки «Совсем этот слон на слона не похож» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин",

3-я неделя	Слон.	Закрепить представления о шахматной фигуре «слон», Отработка практических Навыков	Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
4-я неделя	Слон.	Отрабатывать практические навыками. Отгадывание загадки о слоне Ответы на вопросы "Шахматной шкатулки" Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	Практические навыки.

Декабрь

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Ладья.	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание.	Чтение дидактической сказки "Я – Ладья" Рассказ о месте ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Ответы на вопросы "Шахматной шкатулки"
2-я неделя	Ладья.	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".
3-я неделя	Ладья против слона.	отрабатывать практические фигуры", навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику игры,	Дидактические задания "Перехитри часовых", , "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие",

			"Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры, "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона,
4-я неделя	Ладья.	Отрабатывать практические Навыки	Практически упражнения. Загадки из тетрадки.

Январь

Тема	Программные задачи	Методические приёмы
<i>Ферзь.</i>	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	Чтение дидактической сказки "Кони черные и белые»
Ферзь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	"Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

Февраль

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
--------	------	--------------------	---------------------

1-я неделя	Ферзь против ладьи и слона.	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	Практические упражнения.
2-я неделя	<i>Конь.</i>	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию	Рассказать и показать сложность ходов коня Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
3-я неделя	Конь.	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".
4-я неделя	<i>Конь.</i>	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Показать позицию в которой конь ставить «вилку».	Ди "Секретная фигура"

Март

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Конь против ферзя, ладьи, слона	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".

2-я неделя	Пешка «Ни шагу назад!»	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.	Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка" Рассказ о пешке. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Д/и «Волшебный мешочек»
3-я неделя	Пешка.	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля"
4-я неделя	<i>Пешка.</i>	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками».	Дидактические задания: "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие "

Апрель

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя			Дидактические игры: "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух).
2-я неделя	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками».	Дидактические игры: "Ограничение подвижности".

3-я неделя	Праздник пешки	Закрепить знания о том как ходит пешка, что делать если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким линиям ходит пешка. Развивать находчивость , сообразительность речь.	Соревнования.
4-я неделя	Король.	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей . не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	Рассказ о месте короля в Показать, как ходит король. начальном положении. Разучить правило «Королей Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в поле воин», "Кратчайший путь".

Май

Недели	Тема	Программные задачи	Методические приёмы
1-я неделя	Король. «Волшебный квадрат»	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	Рассказ о волшебном квадрате, который король использует в игре. "Двойной удар", "Взятие".

2-я неделя	Шах и мат.	Формировать представления о комбинациях "шах", "мат" ("комбинация" и "вилка" - двойной удар).	<i>Практические упражнения.</i>
3-я неделя	Игра в парах.	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы.	Практические упражнения.
4-я неделя	Турнир на лучшего игрока.	Закрепить знания почему слонов надо быстрее выводить в центр.	Практические навыки. Загадки из тетрадки.

