

Муниципальное общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа п. Возрождение"

Принята:
на заседании педагогического совета
МОУ СОШ п. Возрождение
Протокол № 4
от «28» августа 2023 г.

Утверждаю
Руководитель
МОУ СОШ п. Возрождение
/ С.А. Пузырникова /
Приказ № 165-09
от «31» августа 2023 г.

Дополнительная образовательная общеразвивающая
(краткосрочная) программа
физкультурно-спортивной направленности «От пешки до ферзя»
Возраст обучающихся: 7 – 10 лет
Срок реализации: 1 месяц (8 часов)

Автор-составитель:
Земскова Ольга Васильевна
педагог дополнительного образования

п. Возрождение, 2023

Раздел 1. «Пояснительная записка»

Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии со следующими нормативно - правовыми документами:

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно - правовыми документами:

- ✓ Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.12);
- ✓ Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (№ 678-р от 31.03.2022);
- ✓ Приказ Министерства просвещения России «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (№ 196 от 09.11.2018)
- ✓ Санитарных правил 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от. 28.09.2020 г. № 28);
- ✓ Письмом Минобрнауки России от 28.08.2015 N АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;
- ✓ Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (утв. Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.15 №09-3242) »
- ✓ Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- ✓ Приказом «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования в Саратовской области» от 21 мая 2019 года N 1077
- ✓ Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (№ 996-р от 29.05.15);
- ✓ Концепции общенациональной системы выявления и развития молодых талантов (от 03.07.12);
- ✓ Постановления Правительства РФ «Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития» (№ 1239 от 17.11.15).

Направленность: Дополнительная общеобразовательная программа «От пешки до ферзя» имеет *физкультурно-спортивную* направленность.

Актуальность программы: «От пешки до ферзя» состоит в том, что она позволяет учащимся расширить круг общения, дает возможность полноценного самовыражения, самореализации.

Отличительные особенности программы заключаются в том, что она адаптирована для первоначального знакомства с шахматами в разновозрастной группе. Ребята познакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур.

Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки, песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности.

Так же программа направлена на развитие коммуникативных навыков, обучение без принуждения, поддержание устойчивого интереса к знаниям, использование многообразия форм обучения. Наличие подвижных игр и динамических пауз положительно влияет на укрепление здоровья учащихся в летний период.

Адресат программы: программа актуальна для учащихся начальной школы в возрасте от 7 до 10 лет. Набор свободный, отбор детей по уровню способностей не ведется. Количественный состав группы – 8-10 человек.

Возраст обучающихся. Программа по обучению игре в шахматы предназначена для учащихся 7 – 10 лет. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Возрастные особенности обучающихся: В младшем школьном возрасте игровая деятельность по-прежнему остается жизненно необходимой. В идеале она сопутствует ребенку в школе и дома. Дети воспринимают информацию наглядно и через действие, они не способны долго удерживать внимание на словах, не подкрепленных визуально или действием.

Спектр игр расширяется, наряду с сюжетно-ролевыми играми, дети проявляют интерес к играм с четкими правилами: настольным, командным игровым и командным спортивным. К тому же, игра помогает сохранить детскую непосредственность и раскованность. В этом возрасте психологи

рекомендуют начинать обучать ребенка игре в шахматы. Это позволит развить у младших школьников логику, выработает стратегическое мышление и обучит тактике.

Объем программы: учебных часов 8 на один месяц обучения, всего 4 учебные недели.

Сроки освоения программы: общее количество учебных часов 8 на весь период обучения, 4 учебные недели.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 45 минут, с перерывом между занятиями 10 минут в соответствии с *СанПиН 2.4.4.3172-14*.

Форма обучения – очная, занятия проходят в кабинете центра.

Формы занятий:

- групповая работа;
- работа в парах;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Викторины

Новизна программы заключается в том, что она отвечает требованиям организации активных и познавательных занятий во время летних каникул. В процессе занятий шахматами происходит развитие личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств.

Педагогическая целесообразность: спортивные игры оказывают огромное воспитывающее воздействие на учащихся. Спортивный коллектив становится активным фактором формирования сознательной дисциплины, морально-волевых качеств личности.

Цель общеобразовательной программы «От пешки до ферзя» состоит в развитии навыков ориентирования на шахматной доске, правильного расположения шахматной доски, расстановки фигур на доске согласно правилам. Выучить названия шахматных фигур, их ходы, научиться играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил. Укрепление здоровья учащихся, гармоничное физическое развитие, достижение и поддержание высокой работоспособности.

Задачи программы:

Обучающие

Познакомить с элементарными понятиями шахматной игры. Шахматная доска, шахматные фигуры, шахматная нотация, начальное положение, ценность фигур, шах, мат. Познакомить с правилами игры.

Развивающие

Развить интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров, заложить основы алгоритмического мышления, сформировать творческие качества личности, такие как быстрота принятия решений, гибкость, оригинальность, точность. Научить планировать и выполнять намеченное.

Воспитательные

Воспитать уважительное отношение к партнеру и противнику, сформировать умения владения собой, выхода из сложной ситуации, преодоления отрицательных эмоций, соблюдение норм этикета во время игры. Воспитание ответственности за свой выбор, целеустремленности и упорства в достижении цели, а также трудолюбия.

Планируемые результаты:

К концу обучения по данной программе учащиеся будут знать:

- ✓ шахматную доску и ее структуру;
- ✓ обозначение полей и линий;
- ✓ шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр;
- ✓ начальное положение, белые, черные, ход, взятие;
- ✓ названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- ✓ ходы и взятия всех фигур;

К концу обучения по данной программе учащиеся будут уметь:

- ✓ ориентироваться на шахматной доске;
- ✓ играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- ✓ правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- ✓ правильно расставлять фигуры перед игрой;
- ✓ различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

Предметные результаты освоения программы: знание шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; овладение простейшими приемами шахматной тактики и стратегии; знание и соблюдение правил техники безопасности и охраны труда при занятиях шахматами; умение выполнять простые шахматные комбинации и теоретические приемы.

Метапредметные результаты освоения программы: умение оценивать правильность выполнения задания; развитие памяти, смекалки; эффективное распределение и правильное использование выделенного времени; развитие коммуникативных навыков; сформированное алгоритмическое и логическое мышление.

Личностные качества: формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, развитие коммуникативных способностей,

инициативности, толерантности, самостоятельности. Сформированность уважительного отношения к иному мнению, умение вступать в диалог и корректно отстаивать свое мнение, работать в группе и индивидуально, развитие наблюдательности, усидчивости, терпения, внимания к деталям.

Раздел 2. Содержание программы (содержание и план должны соответствовать первые отметила остальное не стала)

2.1 «Учебный (тематический) план»

| № п/п | Наименование раздела, темы | Количество часов | | | Формы аттестации (контроля) |
|--|---------------------------------|------------------|--------|-------------------------------------|-----------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика (интерактивные занятия) | |
| Раздел 1. Знакомство с шахматами (8 ч.) | | | | | |
| 1 | Знакомство с шахматами | 1 | | 1 ч. Познавательная игра. | |
| 2 | Шахматная доска | 1 | | 1ч. Путешествие по шахматной доске. | |
| 3 | Начальное положение | 1 | | 1 ч. Дидактические задания | |
| 4 | Пешки - солдаты шахматной доски | 1 | | 1ч. Дидактические игры. | |
| 5 | Знакомимся с ладьей | 1 | | 1 ч. Игровые упражнения | |
| 6 | В гостях у слона | 1 | | 1 ч. Задания из Шахматной тетради | |
| 7 | Их величества – король и ферзь. | 1 | | 1ч. Дидактические игры. | |
| 8 | Как играть конем | 1 | | 1 ч. Игровые упражнения | Контрольные вопросы |
| Итого | | 8 | 0 | 8 | 1 |

2.2 «Содержание учебного (тематического) плана»

Раздел 1. Знакомство с шахматами (8 ч.)

Тема 1.1. Знакомство с шахматами (1 час)

Практика (1 ч.) Познавательная игра.

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

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

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

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

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой)

Гимнастика для глаз: «Круг».

Тема 1.2. Шахматная доска (1 час)

Практика (1 ч.) Путешествие по шахматной доске.

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.). "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски. *Гимнастика для глаз: «Квадрат».*

Тема 1.3. Начальное положение (1 час)

Практика (1 ч.) Дидактические задания: «Кто быстрее», «Найди ошибку», «Каких фигур не хватает». *Гимнастика для глаз: «Квадрат».*

Тема 1.4. Пешки солдаты шахматной доски (1 час)

Практика (1 ч.) Дидактические игры: «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». *Упражнения для улучшения мозгового кровообращения: «Задание 1,2»*

Тема 1.5. Знакомимся с ладьей. (1 час)

Практика (1 ч.) Игровые упражнения: «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт». *Упражнения для улучшения осанки: «Задание 1,2»*

Тема 1.6. В гостях у слона. (1 час)

Практика (1 ч.) Задания из Шахматной тетради. Упражнение «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

Тема 1.7. Их величества – король и ферзь. (1 час)

Практика (1 ч.) Дидактические игры: «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. *Комплекс упражнений для глаз: «Задание 1 - 3»*

Тема 1.8. Как играть конем (1 час)

Практика (1 ч.) Игровые упражнения: «Пройди лабиринт конем», «Побей все фигуры», «Проведи коня в угол за минимальное количество ходов».

Упражнения для улучшения мозгового кровообращения: «Задание 1,2»

Формы аттестации планируемых результатов программы

Для подведения итогов реализации программы предусмотрены в учебном плане следующие виды контроля:

- ✓ контрольные вопросы.

Работа обучающихся, оценивается по результатам освоения программы (высокий, средний и низкий уровни). По предъявлению знаний, умений, навыков. Возможности практического применения в различных ситуациях - творческого использования.

Средствами контроля выступают в данной программе контрольные вопросы по пройденному курсу.

Раздел 3. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

3.1 Методическое обеспечение

Организация развивающего обучения обеспечивает решение задач интеллектуального и личностного развития учащихся, формируя у детей устойчивый интерес к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели.

Формы организации образовательного процесса, используемые в данной программе, следующие: познавательные игры, рассказы-демонстрации, беседы, практические занятия, разбор игровых ситуаций, беседы в виде вопрос-ответ.

Методы организации образовательного процесса.

Для того, чтобы у учащегося сформировалось мышление шахматиста, ему необходимо пройти несколько ступеней освоения знаний, начиная с **репродуктивного** повторения стандартных алгоритмов и техник игры в типовых положениях, до самостоятельного творческого поиска выхода из

сложившейся ситуации на доске, реализуя собственные идеи и приемы, уходя от заученного стереотипного характера игры. В начале обучения используются следующие методы: *игровой, наглядный и репродуктивный*. Они применяются при:

- изучении шахматных фигур;
- знакомстве с шахматной доской;
- освоении правил игры;
- получении материального перевеса.

Для педагога выбор *продуктивного метода* обучения очень важен, так как в ходе решения игровой задачи обучающиеся углубляют свои знания по конкретному вопросу, развивают умения решать поставленную задачу, применяя принципы ведения шахматной партии на разных этапах, развивают социальные и коммуникативные навыки. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции — мотив — идея — расчёт — ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

Частично-поисковый метод может быть использован при изучении дебютной теории. Учащиеся под руководством педагога строят самостоятельные рассуждения, решают познавательные задачи, проводят анализ возникающих затруднений, сопоставляют, обобщают, формулируют выводы. Результатом вышперечисленных действий является получение осознанных крепких знаний. Важно в этом методе то, что большую часть работы ребенок прodelывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется *исследовательский метод*, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

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

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

Для организации развивающего обучения в данной программе используются следующие *педагогические технологии*: информационно-

коммуникационные, здоровьесберегающие, проблемного обучения, игровые и технология развития критического мышления.

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

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

3.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

- ✓ Кабинет для занятий;
- ✓ Рабочие столы, стулья, шкафы для хранения оборудования, стол педагога;
- ✓ Ноутбук, мультимедийный проектор, экран;
- ✓ Раздаточные материалы;
- ✓ Принтер;
- ✓ Шахматные доски с набором шахматных фигур, по одной доске с набором фигур на пару учащихся;
- ✓ Демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- ✓ Шахматные часы
- ✓ Шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- ✓ Шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- ✓ Портреты известных шахматистов;

Информационно-методические и дидактические материалы:

- ✓ Методическая и учебная литература, справочные материалы (сборники задач, литература о шахматах);
- ✓ Наглядные материалы: карточки задач на мат в один ход и в два хода, видеоролики партий известных шахматистов.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования;

Оценочные материалы:

Для выявления уровня результативности программы по текущему этапу контроля используются следующие формы контроля:

На первом этапе обучения: контрольные вопросы.

3.3 Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Список литературы для педагога:

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. Москва, ООО «Дайв», учебное пособие, 2009 г.
2. Гил В.Я. Необычные шахматы. – М.: Астрель, 2002.
3. Гришин В. Г. Малыши играют в шахматы. М. «Просвещение»,. 2013 г.
4. Зенков Г.М. Первый шах. Уроки шахматной игры для самой младшей детворы. 2015 г.
5. Костров В.В. Шахматы в школе и дома: Учебник. 1-2 классы. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2018 г.
6. Костров В., Белявский Б. 2000 шахматных задач. 1-2 разряд. Часть 2. Отвлечение. Завлечение. – М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2017 г.
7. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. М. «Просвещение», 2014г.
8. Мацукевич А.А. Шахматные правила – М.: Астрель, 2007.
9. Нестеров Д.В. Учебник шахматной игры для начинающих. – М.: РиПДЛ-Классик, 2006.
10. Пан В.Н. Сборник шахматных задач, этюдов, головоломок. - Донецк: 2004.
11. Сухин И.Г. "Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. Учебник. В 2-х частях. – М.: Духовное возрождение, 2017 г.
12. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. М. Педагогика, 2011 г.

13. Шахматы. Уроки лучшей игры: самый полный самоучитель. Играй лучше, чем папа! – Москва: Издательство АСТ, 2017 г.

14. Тетрадь шахматиста.

15. Энциклопедический шахматный словарь. М., 2015г.

Список литературы для обучающихся:

1. Гик Е.Я. Занимательные игры и развлечения [Текст] / Е.Я. Гик. - М. : Дет. лит., 2001. – 238 с.
2. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы: - М.: Просвещение, 1991.
3. Костров В., Белявский Б. 2000 шахматных задач. 1-2 разряд. Часть 2. Отвлечение. Завлечение. – М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2017 г.
4. Костров В.В. Шахматы в школе и дома: Учебник. 1-2 классы. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2018 г.
5. Ласкер Э. Учебник шахматной игры [Текст] : [Пер. с нем.] / Э. Ласкер. - Калининград : Янтар. сказ, 2002. - 328 с.
6. Мацукевич А.А. Шахматные правила – М.: Астрель, 2007.
7. Нестеров Д.В. Учебник шахматной игры для начинающих. – М.: РиПДЛ-Классик, 2006.

Интернет-ресурсы

1. <http://2ls.ru>
2. <https://www.chess.com/>
3. <http://chessknigi.ru/shahmaty-obuchenie.html>
4. <https://www.chess.com/ru/learn-how-to-play-chess>
5. <http://levico.ru/kak-nauchitsya-igrat-v-shaxmaty/>
6. <http://about-chess.ru/category/obuchenie-shaxmatam>
7. <https://www.shahimat.org/>
8. <https://infourok.ru/>
9. <https://nsportal.ru/>
10. <https://multiurok.ru/>
11. <https://kopilkaurokov.ru/>
12. <https://videouroki.net/>

«Приложения к программе»

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной программы «От пешки до ферзя» для детей 7 – 10 лет

| № п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма занятия | Количество часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|--|-------|-------|--------------------------|--|------------------|---------------------------------|------------------|---------------------|
| Раздел 1. Знакомство с шахматами (8 ч.) | | | | | | | | |
| 1 | | | | Познавательная игра. | 1 | Знакомство с шахматами | Кабинет центра | |
| 2 | | | | Путешествие по шахматной доске. | 1 | Шахматная доска | Кабинет центра | |
| 3 | | | | Дидактические задания | 1 | Начальное положение | Кабинет центра | |
| 4 | | | | Сказка о пешках-солдатах. | 1 | Пешки солдаты шахматной доски | Кабинет центра | |
| 5 | | | | Игровые упражнения | 1 | Знакомимся с ладьей | Кабинет центра | |
| 6 | | | | Задания из Шахматной тетради | 1 | В гостях у слона | Кабинет центра | |
| 7 | | | | Дидактические игры. | 1 | Их величества – король и ферзь. | Кабинет центра | |
| 8 | | | | Игры «Лабиринт» и «Загони коня в угол» | 1 | Скачем на коне | Кабинет центра | Контрольные вопросы |

Примерные задания с выбором ответа.

Вариант 1

1. Сколько черных полей на шахматной доске?

- А) 48; В) 32;
Б) 64; Г) 16.

2. Что такое нотация?

- А) Начальная позиция; В) Материальное преимущество;
Б) Запись шахматной игры; Г) Печатное изображение шахматной игры.

3. Какое поле расположено в нижнем левом углу доски у игрока, который играет белыми?

- А)h8; В)a1;
Б)a8; Г) h1.

4. Какая фигура является горизонтальной?

- А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.

5. Какая фигура может быть как белопольной, так и чернопольной?

- А) Ферзь; В) Слон;
Б) Пешка; Г) Ладья.

6. Какая фигура может превратиться в другую фигуру, дойдя до противоположного края доски?

- А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.

7. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:

- А) Слон; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.

8. Начальная стадия шахматной партии:

- А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Назови фигуру, которая является одновременно и горизонтальной и диагональной:

- А) Король; В) Конь;
Б) Ферзь; Г) Слон.

10. Что в переводе с латинского языка означает слово нотация?

- А) Позиция; В) Нотация;
Б) Дневник; Г) Запись.

11. Нападение на короля, от которого нет защиты, называется:

- А) Мат; В) Пат;
Б) Ничья; Г) Шах.

12. Укажи три способа защиты от шаха:

- А) Уничтожить фигуру, объявившую шах; В) Уйти от шаха;
Б) Объявить перемирие; Г) Закрыться от шаха другой фигурой.

13. Как называется одновременный ход королем и ладьей?

- А) Ничья; В) Пат;
Б) Рокировка; Г) Мат.

14. Когда невозможна рокировка?

- А) Король и ладья уже ходили;
Б) Король не находится под шахом;
В) Король в результате рокировки не попадает под шах;
Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.

15. Какая шахматная фигура равноценна слону с двумя пешками?

- А) Пешка; В) Ладья;
Б) Ферзь; Г) Конь.

16. Ценность ферзя примерно равна:

- А) Слону и коню; В) Двум ладьям;
Б) Ладье и двум пешкам; Г) Пяти пешкам.

Вариант 2

1. Буквенное обозначение, какой фигуры в шахматной нотации, содержит две буквы?

- А) Пешка; В) Король;
Б) Ферзь; Г) Ладья.

2. Сколько горизонталей на шахматной доске?

- А) 16; В) 8;
Б) 64; Г) 32.

3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?

- А) Вертикали; В) Диаграммы;
Б) Горизонталы; Г) Диагонали.

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

- А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

- А) Ферзь; В) Слон;
Б) Пешка; Г) Ладья.

6. Какая фигура всегда ходит на четыре поля, но не по прямой линии?

- А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.

7. Фигура, которая ходит прямо, а бьет наискосок:

- А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.

8. Стадия шахматной партии, в которой важно знать правила расстановки фигур:

- А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только короли и пешки:

- А) Мат; В) Пат;

Б) Ничья; Г) Шах.

10. Нападение конем одновременно на несколько фигур:

А) Ловушка; В) Связка;
Б) Вилка; Г) Стратегия.

11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:

А) Мат; В) Пат;
Б) Ничья; Г) Вечный шах.

12. Стадия шахматной партии, где выводятся в бой легкие фигуры и происходит занятие центра:

А) Миттельшпиль; В) Дебют;
Б) Эндшпиль; Г) Начальное положение.

13. Мат, поставленный двумя ладьями:

А) Линейный; В) Вертикальный;
Б) Диагональный; Г) Горизонтальный.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король?

А) Двойной шах; В) Открытый шах;
Б) Коварный шах; Г) Спертый шах.

15. План действий, для достижения победы в шахматной партии:

А) Стратегия; В) Гамбит;
Б) Дебют; Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

А) Ферзь; В) Король;
Б) Ладья; Г) Пешка.

Ответы:

Вариант 1: 1) в, 2) б, 3) в, 4) в, 5) в, 6) в, 7) б, 8) г, 9) б, 10) г, 11) а, 12) а, в, г, 13) б, 14) а, 15) в, 16) в.

Вариант 2: 1) в, 2) в, 3) г, 4) в, 5) в, 6) б, 7) г, 8) г, 9) б, 10) б, 11) в, 12) в, 13) а, 14) в, 15) а, 16) а.

Перечень дидактических игр и заданий.

«Игра на уничтожение» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

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

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

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

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

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

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

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

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

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

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

«Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

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

«Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.

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

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

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

«Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход нерокированному королю», «Поставь детский мат» Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

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

«Защита от мата» Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

«Выведи фигуру» Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в 2 хода». В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоода”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

«Шах или мат». Шах или мат черному королю?

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

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

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

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

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

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

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

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

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

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся

Динамические паузы, упражнения для снятия утомления и укрепления здоровья учащихся.

Гимнастика для глаз.

Двигать глазами вверх – вниз, влево – вправо. Зажмурившись, снять напряжение, считая до десяти.

Круг.

Представить себе большой круг. Обводить его глазами по часовой стрелке, потом против часовой стрелки.

Квадрат.

Предложить детям представить себе квадрат. Переводить взгляд из правого верхнего угла в левый нижний – в левый верхний, в правый нижний. Ещё раз одновременно посмотреть в углы воображаемого квадрата.

Покорчим рожи.

Учитель предлагает изобразить мордочки различных животных или сказочных персонажей. Grimаса ёжика – губки вытянуты вперед – влево – вправо – вверх – вниз, потом по кругу в левую сторону, в правую сторону.

Рисование носом.

Дети закрывают глаза. Представляют себе, что нос стал длинным и рисуют предложенный учителем предмет, букву и т. д.

Расширение поля зрения.

Указательные пальцы обеих рук поставить перед собою, причём за каждым пальцем следит свой глаз. Развести пальчики в стороны и свести вместе.

Свести их и направить в противоположные стороны на чужие места, но каждый глаз следит за своим пальчиком. Вернуться на свои места.

Буратино.

Предложить детям закрыть глаза и посмотреть на кончик своего носа.

Учитель медленно считает до 8. Дети должны представить, что их носик начинает расти, они продолжают с закрытыми глазами следить за кончиком носа. Затем, не открывая глаз, с обратным счётом от 8 до 1, ребята следят за уменьшением.

Комплекс упражнений для глаз.

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторить 4–5 раз.
2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3), открыть глаза и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторить 4–5 раз.
3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленными движениями указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторить 4–5 раз.
4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1–4, потом перевести взор вдаль на счет 1–6. Повторить 4–5 раз.
5. В среднем темпе проделать 3–4 круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1–6. Повторить 1–2 раза.
6. Сидя, руки на пояс. Повернуть голову вправо, посмотреть на локоть правой руки, повернуть голову влево, посмотреть на локоть левой руки, вернуться в и.п. Повторить 4 – 5 раз.
7. Сидя руки вперёд, посмотреть на кончики пальцев, поднять руки вверх (вдох), следить глазами за руками, не поднимать головы, руки опустить (выдох). Повторить 5 – 6 раз.

Упражнения для улучшения мозгового кровообращения.

1. Исходное положение – сидя на стуле. 1–2. Плавно наклонить голову назад, наклонить голову вперед, не поднимая плеч. Повторить 4–6 раз. Темп медленный.
2. Исходное положение – сидя, руки на поясе. 1. Поворот головы вправо. 2.

Исходное положение. 3. Поворот головы влево. 4. Исходное положение.
Повторить 6–8 раз. Темп медленный.

3. Исходное положение – стоя или сидя, руки на поясе. 1–2. Взмахом левую руку занести через правое плечо, голову повернуть влево.

4. Исходное положение. 4–5. То же повторить правой рукой, поворачивая голову вправо. 6. Исходное положение. Повторить 4–6 раз. Темп медленный.

Упражнения для шейного отдела позвоночника.

Каждое упражнение выполнять 6 – 8 раз.

1. Скольжение подбородком по грудины вниз.

2. «Черепашка»: наклоны головы вперед – назад.

Наклоны головы вправо – влево.

3. «Собачка»: вращение головы вокруг воображаемой оси, проходящей через нос и затылок.

4. «Сова»: поворот головы вправо – влево.

5. «Тыква»: круговые движения головой в одну и другую сторону.

Упражнения для снятия утомления с плечевого пояса и рук.

1. Исходное положение – стоя или сидя, руки на поясе. 1–2. Правую руку вперед, левую вверх. 3–4. Переменить положение рук. Повторить 3–4 раза, затем расслабленно опустить вниз и потрясти кистями, голову наклонить вперед. Темп средний.

2. Исходное положение – стоя или сидя, кисти тыльной стороной на поясе. 1–2. Свести локти вперед, голову наклонить вперед. 3–4. Локти отвести назад, прогнуться. Повторить 6–8 раз, затем опустить руки вниз и потрясти расслабленно. Темп медленный.

3. Исходное положение – сидя. 1–2. Поднять руки через стороны вверх. 3–4. Сжать кисти рук в кулак. Разжать кисти рук. Повторить 6–8 раз, затем руки расслабленно опустить вниз и потрясти кистями. Темп средний.

Упражнения для нормализации осанки.

Упражнения в ходьбе на месте.

1. Стоя, пятки вместе, носки врозь, плечи отведены, лопатки соединить, живот подтянуть, подбородок приподнять.

2. Ходьба обычная, следя за осанкой.

3. Ходьба на носках, руки за головой.

4. Ходьба на пятках, руки на поясе.

5. Ходьба на наружном крае стопы, пальцы поджаты, руки на поясе, локти отведены назад.

Упражнения стоя.

1. Поднять руки вверх, отводя ногу назад, сделать вдох, вернуться в исходное положение (основная стойка — выдох). То же самое другой ногой.
2. Ноги на ширине плеч, руки на поясе. 1 – 2 — развести локти в стороны, сводя лопатки — вдох, 3—4 — исходное положение — выдох.
3. Приседание с прямой спиной на носках (на пятки не опускаться), колени развести в стороны, руки вперед или в стороны на счет 1 – 2, на 3 – 4 медленно вернуться в исходное положение.
4. Ноги на ширине плеч, кисти к плечам. Вращение в плечевых суставах назад.
5. Ноги на ширине плеч, кисти к плечам. Наклон корпуса вперед с прямой спиной.
6. Соединить кисти рук за спиной (сверху то правая, то левая рука).
7. Ноги на ширине плеч, руки в стороны. Вращение рук назад.
8. Поднимание прямых рук через стороны вверх — вдох. Возвращение в исходное положение — выдох.
9. Ноги на ширине плеч, руки за спиной. Боковые наклоны корпуса в сторону на выдохе.

Упражнения для эмоциональной разрядки.

нахмуриться, как осенняя туча, рассерженный человек, злая волшебница
улыбнуться, как кот на солнце, Буратино, хитрая лиса, ребенок, который увидел чудо

устать, как папа после работы, человек, поднявший груз, муравей,
притащивший большую муху

отдохнуть как турист, снявший тяжелый рюкзак, ребенок, который много потрудился, уставший воин

Подвижные игры

Самый ловкий?

По обе стороны площадки выкладывают бруски на расстоянии 60—70 см один от другого. По одной стороне площадки дети бегут, перепрыгивая через бруски, по другой — прыгают попеременно на правой и левой ноге. Дети с небольшим интервалом выполняют задание в колонне по одному. При увеличении количества пособий упражнение проводят в две колонны.

Пингвины.

Дети встают в 2—3 колонны. У тех, кто стоит первыми, мяч (мешочек с песком). Они кладут его между колен и по сигналу учителя прыгают на двух

ногах к флажку, находящемуся на расстоянии 7—8 м. Затем берут мяч (мешочек) в руку, оббегают флажок, возвращаются к своей колонне и передают мяч следующему игроку. Выигрывает та колонна, которая быстрее выполнит задание.

Канатоходец.

Дети встают в две колонны перед чертой. У направляющих в руке мешочек с песком. По сигналу учителя они быстрым шагом, держа руки в стороны, доходят до финишной черты (расстояние 6 м). Перешагнув через нее, они бегут к своей колонне, передают мешочек следующему, сами встают в конец строя. Выигрывает колонна, быстрее выполнившая задание.

Замени предмет.

Играющие распределяются на 2—3 команды. Перед каждой на расстоянии 6—8 м в небольшом круге лежит какой-либо предмет (кубик, обруч). У первых в руке кегля. По сигналу учителя направляющие бегут к кружкам, ставят в него кегли, берут кубик и передают его следующему игроку. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание.

Пробеги с мячом.

У каждого играющего мяч. Дети выстраиваются в шеренгу, кладут мяч на землю перед собой. По команде учителя они, подбивая мяч ногами (не слишком сильно), передвигаются на другую сторону площадки.

Проведи мяч.

Ребята выстраиваются в 2—3 колонны. Перед каждым коридор из веревок (ширина 50 см, длина 3 м). У стоящих в колонне первыми - мяч. Надо, ударяя его о пол (землю), провести по коридору, обойти коридор с внешней стороны и передать мячи следующему игроку.

Лягушки в болоте.

С двух сторон очерчивают берега, в середине болото. На одном из берегов находится журавль (за чертой). Лягушки располагаются на кочках (кружки на расстоянии 50 см) и те говорят:

| | |
|--|--|
| <i>Вот с насиженной гнилушки В воду шлепнулись лягушки. Стали квакать из воды:</i> | <i>Ква-ке-ке, ква-ке-ке. Будет дождик на реке.</i> |
|--|--|

С окончанием слов лягушки прыгают с кочки в болото. Журавль ловит тех лягушек, которые находятся на кочке. Пойманная лягушка идет в гнездо журавля. После того как журавль поймает несколько лягушек, выбирают нового журавля из тех, кто ни разу не был пойман. Игра возобновляется.

Метко в цель.

Посредине площадки проводят черту, на которую ставят 10—12 предметов (кубики, кегли). Играющие распределяются в две равные команды. Первая получает малые мячи, выходят на исходную линию (на расстоянии 5 м от предметов), бросают по мишеням. Затем соревнуется вторая команда. Каждая команда бросает 2—3 раза. Выигрывает команда, метко бросавшая в цель.

Быстрые и ловкие.

Играющие распределяются на три команды и встают в колонны у линии старта, в руках у каждого мешочек с песком. Первые бегут к линии финиша (расстояние 10 м), бросают мяч в обруч, расположенный от линии финиша в 3 м, и бегом возвращаются в конец колонны. Следующий начинает бег, как только предыдущий игрок пересечет линию старта. Побеждает команда, которая забросила большее число мячей и быстрее выполнила задание.

Бросок.

Играющие распределяются на пары и встают на расстоянии 2 м друг от друга. У одного из детей мяч, ударом ноги (правой и левой) он посылает мяч партнеру точно в ноги. Тот уступающим движением ноги останавливает мяч и таким же ударом направляет его обратно.

Мяч в кругу.

Ребята распределяются на пары и встают на расстоянии 2 м друг от друга по кругу, в середине водящий с мячом. У одного из детей мяч, ударом ноги (правой и левой) он посылает мяч ведущему точно в ноги. Тот уступающим движением ноги останавливает мяч и таким же ударом направляет его обратно.

Два и три.

Играющие разбегаются по всей площадке. На сигнал учителя “Два!” дети образуют пары с любым рядом стоящим. На “сигнал “Три!” встают тройками.

Брось—поймай.

Играющие встают перед натянутой веревкой (на высоте поднятой вверх руки ребенка), в руках у каждого мяч (диаметр 20—25 см). Дети перебрасывают мяч через веревку, пробегают под ней и ловят мяч двумя руками после отскока от земли (пола).

Стой!

Дети встают в шеренгу на одной стороне площадки. На противоположной стороне чертят линию финиша, за ней спиной к играющим стоит водящий, он громко говорит: “Быстро шагай, смотри не зевай! Стой!” На каждое произносимое слово играющие продвигаются шагом вперед. На последнее слово все останавливаются, водящий быстро оглядывается. Тому, кто не успел во время остановиться, водящий предлагает сделать два шага назад. Затем водящий снова поворачивается спиной и вновь произносит текст. Все продолжают движение. Тот, кто успеет пересечь линию финиша прежде чем будет сказано слово “Стой!”, становится водящим. Игра повторяется.

Через ручеёк.

На площадке проводят две линии на расстоянии 5—7 м (это берега). Играющие выстраиваются в 4—5 звеньев перед первой чертой, в руках у каждого по две дощечки (из фанеры или картона). Надо перебраться через ручей на другой берег, наступая только на дощечки, перекладывая их перед

собой. Выигрывает то звено, которое быстрее перебралось на другой берег, не намочив ног.

Лошадки.

Играющие разбегаются по всей площадке и по сигналу учителя “Лошадки” бегут, высоко поднимая колени. На сигнал “Кучер” — обычная ходьба. Ходьба и бег чередуются. Учитель может повторить один и тот же сигнал подряд.

Горелки.

Играющие строятся в две колонны (парами, впереди — водящий). Все хором произносят:

| | |
|---|---|
| <i>Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо —</i> | <i>Птички летят. Колокольчики звенят! Раз, два, три — беги!</i> |
|---|---|

С последним словом дети, стоящие в последней паре, отпускают руки и бегут в начало колонн - один слева, другой справа. Водящий пытается поймать одного из них, прежде чем дети успевают встретиться и взяться за руки. Если водящему удастся это сделать, то одного из детей он берет за руку и встает с ним в пару.

Мороз — Красный нос.

На противоположных сторонах площадки обозначают два дома, в одном из них располагаются играющие. Посредине площадки встает водящий - “Мороз - Красный нос”. Он говорит:

| | |
|---|---|
| <i>Я Мороз — Красный нос. Кто из вас решится В путь-дороженьку пуститься?</i> | <i>Играющие отвечают: Не боимся мы угроз, И не страшен нам мороз.</i> |
|---|---|

После этого дети перебегают через площадку в другой дом. Мороз догоняет их и старается заморозить (коснуться рукой). За мороженые останавливаются на том месте, где их настиг Мороз, и стоят до окончания перебежки. После нескольких перебежек выбирают другого водящего.

Шире шаг.

На одной стороне площадки (зала) дети выстраиваются в шеренгу, по сигналу учителя надо перебежать на другую сторону с меньшим количеством шагов (чем шире шаг, тем быстрее можно преодолеть дистанцию).

Лиса и куры.

Дети изображают кур. Один из играющих — петух, другой — лиса. Куры ходят по площадке, ищут корм. Лиса внимательно следит за ними. По указанию учителя (незаметно для всех) выходит лиса и тихонько подкрадывается к курам. Петух громко кричит: “Ку-ка-ре-ку!” Куры убегают, взлетают на насест (бревно, скамейку). Петух должен убежать последним. Лиса ловит тех кур, которые успели быстро подняться на насест и удержаться на нем. После 2—3-кратного проведения игры выбирают других детей на роль петуха и лисы.

Передай шайбу.

Играющие распределяются парами и встают на расстоянии 2—3 м. У каждого клюшка. Несильным движением они перебрасывают шайбу друг другу так, чтобы она скользила по снегу и попадала точно на клюшку партнера.

Кто быстрее?

Участвуют 2—3 команды. Дети выстраиваются в колонны у стартовой линии. Перед каждой на расстоянии 5 м поставлены предметы. По сигналу “Марш” первые в колонне клюшкой ведут шайбу к предмету, обводят ее вокруг предмета, так же ведя шайбу, возвращаются и передают клюшку следующему в колонне. Побеждает та команда, которая быстро справилась с заданием.

Поймай мяч.

Дети распределяются по трое. Двое из них встают на расстоянии 3 м и перебрасывают мяч друг другу. Третий становится между ними и старается поймать мяч или коснуться его рукой. Если это ему удастся, он меняется местами с тем, кто бросал мяч.

Займи свободный кружок.

Игра проводится с подгруппой 8—10 детей. (Если позволяет площадка, то участвуют все дети, распределяясь по командам.) Каждый играющий, кроме водящего, чертит кружок (диаметр 50 см) на расстоянии 1,5 м один от другого. Стоя в кружках, дети перебрасывают мяч друг другу (игрокам своей команды). Водящий старается поймать мяч или коснуться его рукой. Если это ему удалось, то учитель дает сигнал, все игроки быстро меняются местами (перебегают из кружка в кружок), водящий старается также занять кружок. Кто не успел это сделать, становится водящим. Игра повторяется.

Эстафета с обручами.

Дети встают в 2—3 колонны. Перед каждой колонной на расстоянии 6 м обруч (диаметр 50 см). По команде “Раз, два, три — беги!” первые бегут к обручу, поднимают его вверх, пролезают в него, кладут на место, бегут к своей колонне, касаются рукой следующего в колонне ребенка, а сами встают в конец строя. Каждый последующий игрок выполняет то же задание. Выигрывает команда, быстрее закончившая эстафету.

Попади в кольцо.

Дети встают за чертой и поочередно забрасывают мяч (диаметр 20—25 см) в кольцо (на высоте 120—130 см). Выигрывает тот, кто раньше наберет определенное (условленное) число очков.

Заяц без домика.

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные сверху руки — это “домики” зайцев. Выбирается двое водящих — “заяц” и “охотник”. Заяц убегает от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится зайцем и убегает от охотника. Если охотник осалил зайца, то они меняются ролями.

Караси и щука.

На противоположных сторонах площадки отмечают место “норы”, где от щуки прячутся караси. Щука живёт в камышах. Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, а берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуя сеть. Пойманных становится всё больше, сеть – все длиннее. Тогда из сети делают корзину, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда переловлены все караси.

Воробьи и кошка.

Чертится большой круг диаметром 3-4 м (или выкладывается шнур). Один из детей – кошка, сидит в середине круга. Все остальные – воробьи, становятся за чертой круга. Воробьи по сигналу учителя прыгают в круг и выпрыгивают из него. Кошка неожиданно вскакивает и старается поймать не успевших выпрыгнуть из круга. Пойманный выходит из игры. Когда кошка поймает 2-3 воробьев, выбирается новая кошка из числа не пойманных, и игра возобновляется. Пойманных, можно не исключать из числа играющих, а запоминать. Кошка ловит воробьев только в кругу, воробьи прыгают на двух ногах.