

Департамент социальной политики Администрации города Кургана  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Кургана  
**«Начальная школа – детский сад № 58»**

---

РФ 640008, г. Курган, ул. Глиники, 14, телефон 44-50-74

Принята на заседании  
Педагогического совета  
от «30» августа 2023г.  
протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБОУ «НШ – ДС №58»  
Плешивцева Е.С.  
приказ от «31» августа 2023 г. № 58

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)  
программа физкультурно-спортивной направленности  
**«Белая ладья»**  
Возраст обучающихся: 7-10 лет  
Срок реализации: 4 года

Автор-составитель: Предеина Елизавета Олеговна,  
педагог дополнительного образования МБОУ «НШ-ДС № 58»

г. Курган, 2023

## 1.Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

Направленность программы	Физкультурно-спортивная (Приказ Минпросвещения РФ от 9.11.2018 года № 196).
Актуальность программы	Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.
Отличительные особенности программы	Шахматное образование включает в себя повышение уровня общей образованности детей, знакомство с теорией и практикой шахматной игры, развитие мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, воспитание у детей навыков волевой регуляции характера. Общая образованность – это знания о мире, соединенные с интеллектуальным потенциалом обучающихся: мобильностью и глубиной мышления, наличием творческих способностей, нравственных и эстетических ценностей, уверенности в своих силах и умения преодолевать трудности. В программе почти половина учебного времени отводится тактике. Это не случайно. Очень важно овладеть тактическим оружием, чтобы уметь находить скрытые возможности, понимать замысла противника, изобретательно, творчески играть. Многие выдающиеся шахматисты были в начале своего спортивного пути тактиками и лишь потом успешно овладевали тонкостями позиционной игры. Подобранные в программе примеры вполне посильны для начинающих шахматистов. А сложные комбинации включаются в тематику соревнований. Кроме того, отличительные особенности программы «Шахматы» от других уже существующих заключается в том, программа вариативна, может корректироваться в ходе деятельности самого обучающегося. Юный шахматист с помощью педагога может выступать в роли организатора своего образования: формирует цели, отбирает тематику, составляет план работы с учётом своих индивидуальных качеств.
Адресат программы	Обучающиеся в 1-4 классах
Срок реализации (освоения) программы	4 года
Объем программы	35 часов - 1 класс, 36 часов - 2 класс, 3 класс, 54 часа - 4 класс
Формы обучения, особенности организации образовательного процесса	Формы обучения: групповые Очная форма обучения, 1 раз в неделю по 1 академическому часу, продолжительность перерывов между ними в соответствии с СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28)).
Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)	-
Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)	-
Наличие талантливых детей в объединении	-
Уровни сложности содержания программы	Стартовый (ознакомительный) – 4 года
<b>1.2. Цели и задачи программы. Планируемые результаты</b>	
Цель и задачи программы, планируемые результаты	Цель: подготовка юных шахматистов, владеющих базовыми навыками стратегии, тактики и техники шахматной борьбы, основами общей шахматной культуры. Задачи программы: Личностные

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы;</li> <li>- формирование установки на здоровый образ жизни;</li> <li>- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;</li> <li>- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;</li> <li>- личностный рост каждого ребёнка из года в год, от соревнования к соревнованию</li> </ul> <p>Метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- обучение умению самостоятельно находить лично значимые смыслы в конкретной учебной деятельности- обучению игре в шахматы;</li> <li>- формирование познавательной мотивации в процессе обучения;</li> <li>- способствование интеллектуальному развитию обучающихся; развитие у них логического и образного мышления, памяти, внимания, усидчивости.</li> </ul> <p>Образовательные (предметные)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- обучение детей знаниям основных стратегических и тактических идей большинства дебютных построений, встречающихся в шахматной игре, и навыкам построения своего дебютного репертуара.</li> <li>- способствовать овладению ребятами всеми элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре;</li> <li>- усвоение обучающимися стратегических основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;</li> <li>- знание всех стратегических элементов шахматной позиции и основных стратегических приёмов в типовых положениях;</li> <li>- освоение детьми способов реализации достигнутого материального и позиционного перевеса в окончаниях, методов шахматной борьбы за ничью в худших позициях.</li> <li>- комплексное формирование основ шахматной культуры.</li> </ul> <p>Планируемые результаты</p> <p>Личностные результаты</p> <p>У выпускника будут сформированы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;</li> <li>· становление спортивного характера;</li> <li>· знание основных моральных норм и ориентация на их выполнение;</li> <li>· определять и высказывать под руководством педагога самые простые, общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве;</li> <li>· установка на здоровый образ жизни;</li> <li>· основы экологической культуры:здоровье сберегающего поведения.</li> </ul> <p>Выпускник получит возможность для формирования:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;</li> <li>· устойчивого учебно-познавательного интереса к новымобщим способам решения задач;</li> <li>· спортивного характера;</li> <li>· компетентности в реализации основ гражданскойидентичности в поступках и деятельности;</li> <li>· морального сознания на конвенциональном уровне, способности к решению моральных дилемм на основе учета позиций партнеров в общении, ориентации на их мотивы и чувства, устойчивое следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям;</li> <li>· установки на здоровый образ жизни и реализации ее в реальном поведении и поступках.</li> </ul> <p>Метапредметные результататы</p> <p>Регулятивные универсальные учебные действия</p> <p>Выпускник научится:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· принимать и сохранять учебную задачу;</li> <li>· определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;</li> <li>· проговаривать последовательность действий;</li> <li>· планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;</li> <li>· учиться работать по предложенному педагогом плану;</li> <li>· осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;</li> <li>· оценивать правильность выполнения действия на уровнеадекватной ретроспективной оценки соответствия результатов требованиям</li> </ul>
--	--

	<p>данной задачи;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· адекватно воспринимать предложения и оценку учителей, товарищей, родителей и других людей;</li> <li>· различать способ и результат действия;</li> <li>· учиться совместно с педагогом и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.</li> </ul> <p>Выпускник получит возможность научиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи;</li> <li>· преобразовывать практическую задачу в познавательную;</li> <li>· проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;</li> <li>· самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале;</li> <li>· осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;</li> <li>· самостоятельно или с помощью педагога оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия.</li> </ul> <p>Познавательные универсальные учебные действия</p> <p>Выпускник научится:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;</li> <li>· преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач с помощью простейших моделей (рисунков, схем);</li> <li>· ориентироваться на разнообразие способов решения задач;</li> <li>· проводить сравнение и классификацию по заданным критериям;</li> <li>· устанавливать аналогии;</li> <li>· ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;</li> <li>· перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;</li> <li>· владеть рядом общих приемов решения задач.</li> </ul> <p>Выпускник получит возможность научиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;</li> <li>· находить и формулировать решение шахматных задач с помощью простейших моделей (рисунков, схем);</li> <li>· осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;</li> <li>· осуществлять сравнение, классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;</li> <li>· самостоятельно или с помощью педагога отличать новое от уже известного;</li> <li>· осуществлять сравнение и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;</li> <li>· произвольно и осознанно владеть общими приемами решения задач.</li> </ul> <p>Коммуникативные универсальные учебные действия</p> <p>Выпускник научится:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· адекватно использовать коммуникативные, прежде всего речевые, средства для решения различных коммуникативных задач;</li> <li>· слушать и понимать речь других;</li> <li>· допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;</li> <li>· учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;</li> <li>· формулировать собственное мнение и позицию;</li> <li>· договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;</li> <li>· строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;</li> <li>· задавать вопросы;</li> <li>· контролировать действия партнера;</li> <li>· использовать речь для регуляции своего действия;</li> <li>· адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.</li> </ul> <p>Выпускник получит возможность научиться:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· учитывать и координировать в сотрудничестве позиции других людей, отличные от собственной;</li> </ul>
--	--

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
  - понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы;
  - аргументировать свою позицию и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
  - продуктивно содействовать разрешению конфликтов на основе учета интересов и позиций всех участников;
  - с учетом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;
  - задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
  - осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
  - адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач, планирования и регуляции своей деятельности.
- Предметными результатами изучения курса являются формирование следующих знаний, умений, навыков:
- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, шах, мат, пат, ничья;
  - знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
  - знать правила хода и взятия каждой фигурой;
  - различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
  - сравнивать между собой предметы, явления;
  - обобщать, делать несложные выводы;
  - уметь проводить элементарные комбинации;
  - уметь планировать нападение на фигуры противника, организовывать защиту своих фигур;
  - уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
  - определять последовательность событий;
  - выявлять закономерности и проводить аналогии.

#### Предметные результаты освоения программы 1 класс

##### Обучающийся получит возможность научиться:

- Знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- Применять правила хода и взятия каждой фигуры.
- ориентированию 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;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

#### 2 класс

##### Обучающийся получит возможность научиться:

- обозначать горизонтали, вертикали, поля, шахматные фигуры;
- определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- правильно вести себя за доской.

**3 класс****Обучающийся получит возможность научиться:**

- принципам игры в дебюте;
- применять основные тактические приемы;
- знать, что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

**4 класс****Обучающийся получит возможность научиться:**

- принципам игры в дебюте;
- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- применять основные тактические приемы;
- знать, что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

## 1.3. Рабочая программа

## Учебный план. Содержание программы. Тематическое планирование

## Учебный план

**Учебный план курса “Шахматы 1 класс”**

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Шахматная доска	6	3	3	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2.	Начальное положение фигур	3	2	1	Практические задания, игровые упражнения, стартовая контрольная работа
3.	Ходы и взятия	19	8	11	Практические задания, игровые упражнения, контрольная работа
4.	Основные принципы игры	7	3	4	Практические задания, игровые упражнения, контрольная работа
	итого	36	16	19	

**Учебный план курса “Шахматы 2 класс”**

№	Название раздела	Количество часов	Формы промежуточной
---	------------------	------------------	---------------------

п/п	программы	всего	теория	практика	аттестации
1.	Повторение	9	5	4	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение, контрольная работа
2.	Тактические приемы и защиты	11	5	6	Практические задания, игровые упражнения, стартовая контрольная работа
3.	Основы дебюта	6	2	4	Практические задания, игровые упражнения, контрольная работа
4.	Основы эндшпиля	5	2	3	Практические задания, игровые упражнения, контрольная работа
5.	Основы анализа шахматной партии	5	2	3	Практические задания, игровые упражнения
	итого	36	16	20	

**Учебный план курса “Шахматы 3 класс”**

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Краткая история шахматных соревнований	2	2	0	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2.	Тактические приемы	14	4	10	Практические задания, игровые упражнения, стартовая контрольная работа
3.	Основы дебюта	6	3	3	Практические задания, игровые упражнения, контрольная работа
4.	Основы пешечного эндшпиля	9	4	5	Практические задания, игровые упражнения, контрольная работа
5.	Повторение	5	2	3	Практические задания, игровые упражнения, контрольная работа
	итого	36	15	21	

**Учебный план курса «Шахматы 4 класс»**

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Повторение	3	1	2	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2.	Основы дебюта	16,5	7	9,5	Практические задания, игровые упражнения, стартовая контрольная работа
3.	Основы миттельшпиля	15	6	9	Практические задания, игровые упражнения, контрольная работа
4.	Основы эндшпиля	13,5	5	8,5	Практические задания, игровые упражнения, контрольная работа
5.	Повторение	6	2	4	Практические задания
	итого	54	21	33	

Содержание программы

**Содержание учебного предмета «Шахматы» 1 класс 35 часов**

**1. Шахматная доска (6 часов).**

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Дидактические игры и задания "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.

**2. Начальное положение фигур (3 часа).**

Начальное положение; расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. Дидактические игры и задания "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию. "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении. "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение, верно, то мяч следует поймать.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические игры и задания "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.) "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

**3. Ходы и взятие фигур (19 часов).**

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение". Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Взятие на проходе, превращение



пешки.  
Дидактические игры и задания "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". "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. "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур. "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания "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.

#### **4. Основные принципы игры (7 часов).**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические игры и задания "Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами. Основные ошибки в дебюте. Правила матования одинокого короля разными фигурами.

### **Содержание учебного предмета «Шахматы» 2 класс, 36 часов**

#### **1. Повторение. (9 часов).**

Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими шахматистами мира. Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуры, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "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". "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. "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур. "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания "Шах или не шах".

#### **2. Тактические приёмы и защиты (11 часов).**

Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной удар и его разновидности. Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры. Сквозной удар, выполняемый слоном, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах. Игровая практика.

#### **3. Основы дебюта (6 часов).**

Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки, правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию», «Сделай ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».

#### **4. Основы эндшпиля (5 часов).**

Правила игры в эндшпиле, реализация большего материального преимущества, игровая практика. Дидактические игры и задания "Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. "Сделай ничью". Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. "Выигрыш материала". Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические игры и задания "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.

#### **5. Основы анализа шахматной партии (5 часов).**

Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов.

### **Содержание учебного предмета «Шахматы» 3 класс, 36 часов**

#### **1. Краткая история шахмат. (2 часа).**

Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

#### **2. Шахматные приёмы (14 часов).**

Повторение изученных приёмов: связка, двойной удар, ловля фигуры, сквозной удар, двойной шах, открытый шах. Тактические приёмы: завлечение, отвлечение, уничтожение защиты, спёртый мат. Борьба за инициативу. Игровая практика. Дидактические задания "Выиграй фигуру", "Сдвой противнику пешки", "Успешное развязывание". Захвати центр, "Выиграй фигуру". "Поймай ладью", "Поймай ферзя". "Поставь детский мат", "Мат в 1 ход",

#### **3. Основы дебюта (6 часов).**

Ошибки в дебюте, типовые методы ведения атаки на рокированного короля. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. "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.

#### **4. Основы пешечного эндшпиля (9 часов).**

Правила игры в эндшпиле, а пешечном эндшпиле. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические игры и задания "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.

#### **5. Повторение (5 часов).**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. Дидактические игры и задания "Объяви мат в два хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода. "Защитись от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

### **Содержание учебного предмета «Шахматы» 4 класс, 54 часа**

#### **1. Повторение (3 часа)**

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

#### **2. Основы дебюта (16,5 часов).**

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против "повторюшки-хрюшки". Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание "пешкоедов". Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания "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 “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

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

“Можно ли сделать рокировку?”. 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.

**3. Основы миттельшпиля (15 часов).**

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей. Дидактические задания “Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом. “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

**4. Основы эндшпиля (13,5 часов).**

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слонем и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Опозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. Дидактические задания “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. Ладейные эндшпили и ладейные окончания. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.

**5. Повторение (6 часов)**

Оценка возможностей применения шахматных знаний. Игровая практика. Празднично-конкурсная программа.

Тематическое планирование

**1-й год обучения**

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
1	<b>Шахматная доска</b>		6	Шахматы – мои друзья. История возникновения шахмат.  Шахматная доска.  Горизонталь.  Вертикаль.  Диагональ.	Очная	

				Шахматная нотация.		
2	<b>Начальное положение фигур</b>		3	Шахматные фигуры в начальной позиции Шахматные фигуры в начальной позиции. <b>Стартовая контрольная работа</b>	Очная	<b>Стартовая контрольная работа</b>
3	<b>Ходы и взятия</b>		19	Ладья Слон Ферзь Конь. <b>Контрольная работа</b> Король Пешка. Превращение пешки Нападение Взятие. Взятие на проходе. Ценность фигур Шах и защита от шаха. Мат. Пат – ничья. <b>Контрольная работа</b> Рокировка.	Очная	<b>Контрольная работа</b>
4	<b>Основные принципы игры</b>		7	Основные принципы игры в начале партии Мат двумя ладьями одинокому королю Мат ферзём и ладьёй одинокому королю Мат ферзём и королём одинокому королю Материальное преимущество Нарушение основных	Очная	<b>Контрольная работа за год</b>

принципов игры в начале партии. **Контрольная работа за год**

Запись шахматной партии.

Партии – миниатюры.  
Шахматный этикет

**2-й год обучения**

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
1	<b>Повторение</b>		9	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и выдающиеся шахматисты мира.  Проект «Выдающиеся шахматисты мира»  Шахматные фигуры.  Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него.  Рокировка.  Мат. Пат.  Мат в один ход. Мат одинокому королю королём и ладьёй.  Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Контрольная работа за 1 четверть.  Игровая практика	Очная	<b>Контрольная работа за 1 четверть.</b>
2	<b>Тактические приёмы и защиты</b>		11	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры  Защита в шахматной партии:	Очная	<b>Контрольная работа за 1 полугодие Тест «Защиты»</b>

					<p>перекрытие, контрнападение.</p> <p>Тактический приём «двойной удар»</p> <p>Тактический приём «связка»</p> <p>Тактический приём «ловля фигуры»</p> <p>Тактический приём «сквозной удар»</p> <p>Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика</p> <p>Тактический приём «открытый шах»</p> <p>Тактический приём «двойной удар»</p> <p>Мат на последней горизонтали</p> <p>Игровая практика</p>		
	3	<b>Основы игры в дебюте</b>		6	<p>Дебютные ловушки</p> <p>Дебютные ошибки</p> <p>Атака на короля</p> <p>Атака на короля</p> <p>Типичные комбинации в дебюте.</p> <p>Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика</p>	Очная	<b>Контрольная работа за 3 четверть</b>
	4	<b>Основы эндшпиля</b>		5	<p>Реализация большого материального преимущества</p> <p>План игры в эндшпиле</p> <p>Реализация преимущества в конце шахматной партии</p>	Очная	

5	<b>Основы анализа шахматной партии</b>		5	<p>Основы анализа шахматной партии</p> <p>Тактические приёмы</p> <p>Правила разыгрывания дебюта.</p> <p>Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика</p> <p>Шахматный праздник. Игровая практика</p>	Очная	<b>Контрольная работа за год</b>
---	--	--	---	--	-------	----------------------------------

**3-й год обучения**

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
1	<b>Краткая история шахматных соревнований</b>		2	<p>Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований.</p> <p>Ходы фигур</p>	Очная	
2	<b>Тактические приёмы</b>		14	<p>Тактический приём «Связка», «Сквозной удар»</p> <p>Тактический приём «Двойной удар», «Ловля фигуры»</p> <p>Тактический приём «Двойной шах», «Открытый шах»</p> <p>Тактический приём «Завлечение».</p> <p>Тактический приём «Отвлечение»</p> <p>Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?</p> <p>Тактический приём</p>	Очная	<p><b>Тест «Тактические приёмы»</b></p> <p><b>Контрольная работа за 1 четверть</b></p> <p><b>Тест «Тактические приёмы»</b></p> <p><b>Контрольная работа за 1 полугодие</b></p>

					<p>«Уничтожение защиты»</p> <p>Тактический приём «Спёртый мат»</p> <p>Тактический приём «Блокировка»</p> <p>Тактический приём «Освобождение пространства»</p> <p>Сочетания тактических приёмов.</p> <p>Сочетания тактических приёмов.</p> <p>Борьба за инициативу.</p> <p>Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?</p>		
3	<b>Основы дебюта</b>		6	<p>Атака на нерокировавшегося короля</p> <p>Атака на нерокировавшегося короля</p> <p>Типичные комбинации в дебюте.</p> <p>Типичные комбинации в дебюте.</p> <p>Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план</p> <p>Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план.</p>	Очная	<b>Тест «Комбинации в дебюте»</b>	
4	<b>Основы пешечного эндшпиля</b>		9	<p>Проходная пешка, правило квадрата</p> <p>Крайняя пешка, «отталкивание плечом»</p> <p>Борьба за инициативу</p>	Очная	<b>Контрольная работа за 3 четверть</b>	



				<p>Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?</p> <p>Оппозиция и ключевые поля</p> <p>Король с пешкой против короля с пешкой</p> <p>Король против пешек, правило блуждающего квадрата</p> <p>Король против пешек, правило блуждающего квадрата</p> <p>Ферзь против пешки</p>		
5	<b>Повторение</b>		5	<p>Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира</p> <p>Повторение программного материала. Сыграй как чемпион мира.</p> <p>Повторение программного материала. Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?</p>	Очная	<b>Контрольная работа за год</b>

**4-й год обучения**

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
1	<b>Повторение</b>		3	<p>История появления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России.</p> <p>Практика матования одинокого короля</p>	Очная	
2	<b>Основы дебюта</b>		16,5	Основные принципы игры в	Очная	<b>Тест по теме «Повторение»</b>

					<p>дебюте</p> <p>Перевес в развитии фигур. Шотландский дебют.</p> <p>Атака на короля. Шотландский дебют.</p> <p>Перевес в пространстве. Итальянский дебют.</p> <p>Оценка позиции. Итальянский дебют.</p> <p>План игры.</p> <p>Выбор хода. Дебют Рети.</p> <p>Открытые дебюты. Дебют Рети.</p> <p>Полуоткрытые дебюты. Испанский дебют.</p> <p>Закрытые дебюты. Испанский дебют.</p> <p>Гамбиты.</p>		<p><b>Контрольная работа за 1 четверть. Проверочная работа «Виды дебютов»</b></p>
	3	<b>Основы миттельшпиля</b>		15	<p>Тактический приём «мельница»</p> <p>Тактический приём «перекрытие»</p> <p>Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?</p> <p>Тактический приём «рентген»</p> <p>Открытое нападение.</p> <p>Открытый шах. Двойной шах.</p> <p>Темы комбинаций и сочетание тактических приёмов.</p> <p>Патовые комбинации и комбинации на вечный шах.</p> <p>Анализ шахматной партии: выбери ход. Решение</p>	Очная	<p><b>Контрольная работа за 1 полугодие Тест «Основы миттельшпиля»</b></p>

					заданий. «Сделай ничью». Решение заданий. Игровая практика		
	4	<b>Основы эндшпиля</b>		13,5	Игра в эндшпиле. Патовые комбинации Решение заданий. Игровая практика  Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королём против ладьи и короля.  Пешка против короля.  Линейный мат.  Простейшие легкофигурные окончания: мат двумя слонами одинокому королю.  Простейшие легкофигурные окончания: мат конём и слоном одинокому королю  Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	Очная	<b>Контрольная работа за 3 четверть</b> <b>Контрольная работа за год</b>
	5	<b>Повторение</b>		6	Роль шахмат в жизни человека. Как стать сильным шахматистом.  Шахматный праздник	Очная	

**2 Комплекс организационно-педагогических условий**

Календарный учебный график

Календарный учебный график определяет количество учебных недель, даты начала и окончания реализации программы, включая каникулы, праздничные дни, сроки проведения промежуточной аттестации.

**Пример оформления календарного учебного графика**

Количество учебных недель	36 недель
Первое полугодие	с 01.09.2021 г. по 31.12.2021 г., 17 учебных недель

	Каникулы	с 01.01.2022 г. по 09.01.2022 г.
	Второе полугодие	с 10.01.2022 по 31.05.2022 г., 19 учебных недель
	Промежуточная аттестация	24.05.2022 г.
Формы текущего контроля / промежуточной аттестации	<p>В основу изучения программы «Шахматы» положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются определёнными результатами. Для отслеживания результатов предусматривается педагогический контроль, который направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.</p> <p>Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.</p> <p>Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач.</p>	
Материально-техническое обеспечение	Персональный компьютер учителя – 1 шт Интерактивная доска – 1 шт Принтер – 1 шт Сканер – 1 шт Демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур - 1 шт.	
Информационное обеспечение	Аудио-, видео-, фото-, интернет источники, которые актуальны и обеспечивают достижение планируемых результатов.	
Кадровое обеспечение	Программу реализует педагог дополнительного образования, владеющий знаниями в области шахматной игры.	
Методические материалы	<p>Занятия включают теоретическую и практическую части. Теоретическая работа с обучающимися проводится в форме: - лекций; - бесед; - анализа сыгранных партий; - разбора партий известных шахматистов. Практические занятия могут быть организованы в виде: - сеансов одновременной игры с педагогом; - решения практических заданий; - шахматных турниров.</p> <p>При проведении занятий используется: учебная и научная литература, таблицы по шахматам, схемы, плакаты, настольные игры, карточки, дидактический и контрольно-диагностический материал.</p>	
Оценочные материалы	<p>Тесты (теоретическая часть), турниры (практическая часть)</p> <p>1) вводный инструктаж для детей об особенностях данной работы;</p> <p>2) заполнение титульного листа (перед началом выполнения работы, на доске, должен быть оформлен образец заполнения титульного листа);</p> <p>3) выполнение работы:</p> <p>а) прочтение заданий про себя (приступать к чтению заданий учащиеся начинают одновременно, по сигналу учителя);</p> <p>б) выполнение заданий.</p> <p>в) игра с соперником.</p> <p>Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью типичных шахматных задач, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Промежуточная аттестация проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.</p>	
Список литературы	Прудникова Е.А., Волкова Е.И. «Шахматы в школе первый (второй, третий, четвертый) год обучения»: учебник.- М.: Просвещение, 2017 Прудникова Е.А., Волкова Е.И. «Шахматы в школе первый (второй, третий, четвертый) год обучения»: рабочая тетрадь.- М.: Просвещение, 2017 Прудникова Е.А., Волкова Е.И. «Шахматы в школе первый (второй, третий, четвертый) год обучения»: методические рекомендации.- М.: Просвещение, 2017	
Приложения	<p>На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат.</p> <p><i>Дидактические игры и игровые задания.</i></p> <p><b>“Горизонталь”</b>. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и</p>	

пешками).

**“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

**“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

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

**“Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

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

**“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

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

**“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

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

**“Мешочек”**. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

**“Да или нет?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

**“Не зевай!”**. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**“Игра на уничтожение”** – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем черных фигур.

**“Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

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

**“Защита контрольного поля”**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

**“Двойной удар”**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

**“Взятие”**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

**“Защита”**. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

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

**Приложение 2.**

**Дидактические задания.**

**“Мат в один ход”**. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

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

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

**“Выведи фигуру”**. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

**“Поставь мат “повторюшке” в один ход”**. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

**“Мат в два хода”**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

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

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

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

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

**“Чем бить фигуру?”**. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

**“Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

**“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

**“Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

**“Мат в два хода”**. Белые начинают и дают мат в два хода.

**“Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.

**“Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

**“Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

**“Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.

**“Выигрыш или ничья?”**. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

**“Куда отступить королем?”**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

**“Путь к ничьей”**. Точной игрой нужно добиться ничьей.

**“Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

**“Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

**“Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

**“Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

**“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.