

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 92
Октябрьского района г. Екатеринбурга

СОГЛАСОВАНО:

Зам. директора по ВР
 /Лежнина Е. В./

«30» августа 2017 г.

ПРИНЯТО:

На заседании
педагогического совета
МАОУ СОШ № 92

Протокол № 1
«30» августа 2017 г.

УТВЕРЖДЕНО:

Директор
МАОУ СОШ № 92
 /Трекина Т. И./

Приказ № 187 - О от
«30» августа 2017 г.



**Рабочая программа
Кружка «Шахматный клуб»
2017-2018 учебный год**

Педагог дополнительного
образования Мурашев О. С.
первая квалификационная категория

г. Екатеринбург
2017

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность. Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенно-эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий — способности действовать в уме. Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость — это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммунитивного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Занятия в «**Шахматном клубе**» позволяют реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они

наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Цель программы – создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы. Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

обучающие:

- Научить детей следить за развитием событий на шахматной доске.
- Научить играть шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил.
- Научить решать шахматные задачи в 1-2 хода.
- Научить детей работать самостоятельно.
- Научить школьников планировать свою игру и работу.

развивающие:

- Развивать универсальные способы мышления (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, воображение, умение производить логические операции).
- Повысить уровень спортивной работоспособности.
- Развивать интеллектуальные способности.
- Расширить кругозор ребёнка.
- Развивать творческое мышление.
- Формировать познавательную самостоятельность.

воспитывающие:

- Воспитывать потребности в здоровом образе жизни.
- Воспитывать трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность.
- Формировать способности к самооценке и самоконтролю.

Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализируются сыгранные ребятами партии, а также разбираются партии известных шахматистов.

Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, и игровые занятия, турниры, игры различного типа на шахматную тематику.

Индивидуальные занятия проводятся для детей, у которых возникают трудности с усвоением программы, а так же для тех воспитанников, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

Отличительные особенности программы. Установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача. Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

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.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

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

Методическое обеспечение программы

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядной и репродуктивный методы**. Они применяются:

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

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный метод**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся 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.

При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок прорабатывает самостоятельно. На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

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

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

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Особенностью программы является то, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки, 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, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомство с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; дети учатся решать шахматные задачи. 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, тесты для проверки полученных знаний.

Основными разделами курса являются темы: Дебют, Эндшпиль, Тактика, Стратегия, История и Решение задач.

В процессе занятий по программе кружка закладываются и создаются основы для получения первоначальных навыков пространственного мышления. Изучаются правила шахмат, матование одинокого короля и пешечный эндшпиль. Происходит первичное ознакомление школьников с такими основами шахмат, как тактика, дебют, чемпионы мира.

При обучении детей шахматам их знания должны пополняться и элементарными сведениями исторического характера. В начальной школе не ставится задача подробного изучения творчества шахматистов, а предполагает лишь первое знакомство с лучшими представителями этой древней игры. Самостоятельные экскурсии в мир шахматной истории формируют и развивают у младших школьников навык чтения.

Воспитательный аспект

Сохранение и укрепление здоровья учащихся является важной задачей программы кружка «**Шахматный клуб**». Для решения этой задачи создана система оздоровительных мероприятий, которая осуществляется на протяжении всей реализации программы: учебная нагрузка регулируется в соответствии с возрастом учащихся, кроме этого в занятия включаются физкультминутки, подвижные игры и эстафеты.

Создание благоприятного психологического климата, творческой атмосферы на занятиях, дружеского отношения между детьми, взаимопонимания, наличие системы стимулов и поощрений, движение от простого к сложному повышает психо-эмоциональный настрой каждого ребенка, помогает ему быть уверенным в своих силах, уметь оценивать свои успехи.

Условия реализации программы

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Программа предусматривает 63 часа занятий в течение года – по 2 часа в неделю.

Возраст детей

Данная программа рассчитана на детей в возрасте 11-12 лет. В кружке занимаются дети и среднего школьного возраста (6 класс).

Условия набора

К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний, посещающие общеобразовательную школу.

Наполняемость группы — **15 человек**.

Формы организации детей: индивидуальная, групповая, индивидуально-групповая (при подготовке детей к соревнованиям).

Оборудование для занятий

- кабинет для занятий;
- шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей);
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий

- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации
- мешочек из ткани для игры «Волшебный мешочек»,
- цветные карандаши,
- фломастеры,
- бумага для рисования.

Ожидаемые результаты

К концу обучения по программе дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигурой – ходы, в том числе шах и рокировку; нападения и взятия, в том числе и взятие на проходе;
- названия и порядок следования 8 первых букв латинского алфавита;
- цель игры: мат, пат, ничья;
- шахматную нотацию;
- абсолютную и относительную ценность фигур;
- приёмы и способы матования одинокого короля;
- историю возникновения шахматной игры;
- правила игры.

уметь:

- записывать шахматную партию;
- проводить комбинации;
- владеть техникой матования одинокого короля;
- решать простейшие задачи;
- записывать партию до 10-го хода.
- приобретут теоретические знания и практические навыки в шахматной игре;
- повысят уровень развития абстрактно-логического и творческого мышления, памяти, внимания, воображения, интеллектуальных способностей, спортивной работоспособности; сформируют умения производить логические операции.
- сформируют личностные качества – трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность и потребность ведения здорового образа жизни.

Конечным результатом обучения по программе «Шахматный клуб» считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Формы подведения итогов: участие обучающихся в соревнованиях.

В ходе освоения программы ребенок получает качественные оценки: «молодец», «замечательно», «не совсем точно», «подумай, у тебя все получится», «хорошо» и т.д.

Учебно-тематический план

1	1.1	Вводные занятия. Техника безопасности	1	—	1
2	2.1	Первое знакомство с Шахматным королевством	1	—	1
3	3.1	Шахматная доска – поле шахматных сражений	1	2	3
	3.2	Правила игры. Первоначальные понятия			
	3.3	Шахматы – спорт, наука, искусство			
4	4.1	Шахматные фигуры	2	3	5
	4.2	Первое знакомство			
	4.3	Тактика игры			
	4.4	Тактика игры			
	4.5	Тактика игры			
5	5.1	Благородные пешки черно-белой доски	2	3	5
	5.2	Благородные пешки			
	5.3	Благородные пешки			
	5.4	Благородные пешки			
	5.5	Благородные пешки			
6	6.1	Король – самая важная, главная фигура	1	3	4
	6.2	Король. Тактика игры			
	6.3	Король. Тактика игры			
	6.4	Король. Тактика игры			
7	7.1	Ладья. Тактика игры	1	2	3
	7.2	Ладья. Тактика игры			
	7.3	Ладья. Тактика игры			
8	8.1	Слон. Тактика игры	1	2	3
	8.2	Слон. Тактика игры			
	8.3	Слон. Тактика игры			
9	9.1	«Могучая фигура» Ферзь	1	2	3
	9.2	«Могучая фигура» Ферзь			
	9.3	«Могучая фигура» Ферзь			
10	10.1	Конь. Тактика игры	1	2	3
	10.2	Конь. Тактика игры			
	10.3	Конь. Тактика игры			
11	11.1	Сравнительная характеристика фигур	1	1	2
	11.2	Относительная ценность фигур			
12	12.1	Шах. Понятие о шахе	1	2	3
	12.2	Защита от шаха			
	12.3	Защита от шаха			
13	13.1	Мат – цель игры	1	2	3
	13.2	Мат – цель игры			
	13.3	Мат – цель игры			
14	14.1	Техника «матования» одинокого короля	1	2	3
	14.2	Техника «матования» одинокого короля			
	14.3	Техника «матования» одинокого короля			
15	15.1	Ничья. Пат	1	2	3
	15.2	Ничья. Пат			
	15.3	Ничья. Пат			

16	16.1	Рокировка	1	2	3
	16.2	Рокировка			
	16.3	Рокировка			
17	17.1	Шахматная партия	1	3	4
	17.2	Начало шахматной партии			
	17.3	Дебют			
	17.4	Правила и законы дебюта			
18	18.1	Короткие шахматные партии	1	3	4
	18.2	Сеансы одновременной игры			
	18.3	Сеансы одновременной игры			
	18.4	Сеансы одновременной игры			
19	19.1	Занимательные страницы шахмат	1	3	4
	19.2	Конкурсы решения задач, этюдов			
	19.3	Конкурсы решения задач, этюдов			
	19.4	Конкурсы решения задач, этюдов			
20	20.1	Соревнования по шахматам	-	3	3
	20.2	Соревнования по шахматам			
	20.3	Соревнования по шахматам			
Итого:			21	42	63

Содержание программы

1. Вводные занятия. Техника безопасности.

Теория: Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

2. Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство.

Теория: Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.

3. Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия.

Теория: Правила турнирного поведения. Знакомство с основными понятиями:

- Горизонтали
- Вертикали
- Диагонали
- Центр, фланги.

Практика:

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.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. 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.

Игра «Почтальон».

4. Шахматные фигуры. Первое знакомство.

Теория: Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!».

Практика:

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.

«Угадай-ка». 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.

«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.

5. Благородные пешки черно-белой доски.

Теория: «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило взятие на проходе).

Практика:

Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Дидактические игры и задания

«В бой идут одни только пешки», «Игра на уничтожение», «Атака неприятельской фигуры».

6. Король — самая важная, главная фигура.

Теория: Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Практика:**Дидактические игры и задания**

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин».

7. Ладья.

Теория: Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

Практика:**Дидактические игры и задания**

Одна против пешек. Лабиринт. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Кратчайший путь».

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры».

8. Слон.

Теория: Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Практика:**Дидактические игры и задания**

«Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Сними часовых», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

9. «Могучая фигура» Ферзь.

Теория: «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Ферзь против ладьи, слона.

Практика:**Дидактические игры и задания**

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

10. Конь.

Теория: «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол. Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика:**Дидактические игры и задания**

«Игра на уничтожение», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля».

11. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.

Теория: Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.

Практика:**Дидактические игры и задания**

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

12. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Теория: Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Практика: 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.

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

13. Мат – цель игры.

Теория: Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.

Практика: Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю. Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

Дидактические игры и задания

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля не останется никакого количества полей для отхода.

Решение задач на шахматных листочках «1000 шахматных заданий».

14. Техника матования одинокого короля

Теория: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика:

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.

15. Ничья. Пат.

Теория: Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Практика:

Дидактическое задание

«Пат или не пат».

16. Рокировка.

Теория: Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика:

Дидактическое задание

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

17. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.

Теория: Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.

Практика: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.

18. Короткие шахматные партии.

Теория: Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: «Ферзь любит свой цвет».

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы.

Практика:

Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов.

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.

19. Занимательные страницы шахмат.

Теория: Шахматные сказки.

Практика.

Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

Решение шахматных задач. Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.

20. Спортивно-массовые мероприятия.

Теория: Подготовка к соревнованиям. Психологическая подготовка юного спортсмена к соревнованиям.

Практика.

Участие в соревнованиях и турнирах.

Начальные сведения

1. Введение. Доска, фигуры, горизонтали, вертикали, центр-горка, край и угол. Нотация, адреса фигур.

2. Запись шахматной позиции, город-почтальон, морской бой.

3. Ладья: ходы, взятия, линейный и двойной удары, сила. Игра «Курица и зёрна».

4. Слон: ходы, взятия, линейный и двойной удары, сила. Игра «Курица и зёрна».

5. Король и ферзь: ходы, взятия, удары, сила.

6. Конь: ходы, взятия, двойной удар, сила. «Курица и зёрна». Игра «Скачем на коне» или «Кто лучший джигит?».

7. Пешки: ходы, взятия, удары, превращение, сила.

8. Шах, пат, мат. Игра «Пять шахов».

Начало партии

9. Как начинать шахматную партию: расстановка, центр, развитие. Игра «Двухходовка».
10. Рокировка и всё о ней.
11. Как записывать шахматную партию.
12. Как записывать партию. Дебют: испанская партия.
13. Законы дебюта, детский мат. Заповеди.
14. Относительная ценность фигур.
15. Решение задач. Мат в 1 ход.

Матование одинокого короля

16. Мат 2 ладьями. Сторож и охотник. План матования.
17. Решение задач на линейный мат.
18. Мат ферзем. Вдох-выдох. План.
19. Линейный мат ладьей. План.
20. Квадратный мат ладьей. План.
21. Мат двумя слонами. План.
22. Шахматные игры: «До первого шаха», «Танцуем все».
23. Решение задач на мат ладьёй, ферзём в 1-2 хода.

Пешечные окончания

24. Окончания. Король с пешкой против короля, вагончик.
25. Пешечные окончания. Правило квадрата.
26. Пешечная структура. Сильные и слабые пешки.
27. Пешка против ферзя.
28. Практическое занятие. Шахматные игры «Танцуем все», «Двухходовка», «До первого шаха».
29. Решение задач на проведение пешки и мат в 1 ход.

Дидактические игры и задания:

«Игра на уничтожение» - важная 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.

«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

«В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками.

«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.

»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.

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

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ на 2016-2017 уч. год

№	Содержание разделов и тем	Кол-во
---	---------------------------	--------

п/п		часов
1	Вводные занятия. Техника безопасности. Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).	Теория-1
2	Первое знакомство с Шахматным королевством. Шахматы – спорт, наука, искусство. Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Различные системы проведения шахматных соревнований.	Теория-1
3-5	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Правила игры. Первоначальные понятия. Знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль", «Диагональ». Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	Теория-2 Практика-3
6-10	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры. Белая и черная армии. Правило «Тронул - ходи!». Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадай-ка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая".	Теория-2 Практика-3
11-16	Благородные пешки черно-белой доски. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин", "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности". Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения).	Теория-1 Практика-3
17-19	Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Игра на уничтожение" (король против	Теория-1 Практика-3

	<p>короля). Король против других фигур. "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".</p>	
20-22	<p>Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".</p>	<p>Теория-1 Практика-2</p>
23-25	<p>Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности", "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".</p>	<p>Теория-1 Практика-2</p>
26-28	<p>«Могучая фигура» Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", «Захват контрольного поля», "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".</p> <p>Ферзь против ладьи и слона. "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".</p>	<p>Теория-1 Практика-2</p>
29-31	<p>Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры: "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два</p>	<p>Теория-1 Практика-2</p>

	коня против двух), "Ограничение подвижности". Конь против ферзя, ладьи, слона. "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения).	
32-33	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур. Начальное положение. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры: "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".	Теория-1 Практика-1
34-36	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания: "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания: "Дай открытый шах", "Дай двойной шах", "Первый шах".	Теория-1 Практика-2
37-39	Мат – цель игры. Цель игры. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание: "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание: "Дай мат в один ход".	Теория-1 Практика-2
40-42	Техника «матования» одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Теория-1 Практика-2
43-45	Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".	Теория-1 Практика-2
46-48	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".	Теория-1 Практика-2
49-52	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Дебют. Правила и законы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода". Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Теория-1 Практика-3
53-56	Короткие шахматные партии. Сеансы одновременной игры. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	Теория-1 Практика-3
57-60	Занимательные страницы шахмат. Конкурсы решения задач, этюдов. Шахматные сказки. Практическая игра всеми фигурами	

	из начального положения. Решение шахматных задач. Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса.	Теория-1 Практика-3
61-63	Соревнования по шахматам. Подготовка к соревнованиям. Психологическая подготовка юного спортсмена к соревнованиям. Участие в соревнованиях и турнирах. Правила турнирного поведения.	Практика-3
	Итого:	63 часа

Распределение занятий по датам

№	Тема	Дата
1	1.1 Вводные занятия. Техника безопасности	1
2	2.1 Первое знакомство с Шахматным королевством	2
3	3.1 Шахматная доска – поле шахматных сражений	3
4	3.2 Правила игры. Первоначальные понятия	4
5	3.3 Шахматы – спорт, наука, искусство	5
6	4.1 Шахматные фигуры	6
7	4.2 Первое знакомство	7
8	4.3 Тактика игры	8
9	4.4 Тактика игры	9
10	4.5 Тактика игры	10
11	5.1 Благородные пешки черно-белой доски	11
12	5.2 Благородные пешки	12
13	5.3 Благородные пешки	13
14	5.4 Благородные пешки	14
15	5.5 Благородные пешки	15
16	6.1 Король – самая важная, главная фигура	16
17	6.2 Король. Тактика игры	17
18	6.3 Король. Тактика игры	18
19	6.4 Король. Тактика игры	19
20	7.1 Ладья. Тактика игры	20
21	7.2 Ладья. Тактика игры	21
22	7.3 Ладья. Тактика игры	22
23	8.1 Слон. Тактика игры	23
24	8.2 Слон. Тактика игры	24
25	8.3 Слон. Тактика игры	25
26	9.1 «Могучая фигура» Ферзь	26
27	9.2 «Могучая фигура» Ферзь	27
28	9.3 «Могучая фигура» Ферзь	28
29	10.1 Конь. Тактика игры	29
30	10.2 Конь. Тактика игры	30
31	10.3 Конь. Тактика игры	31

32	11.1	Сравнительная характеристика фигур	32	
33	11.2	Относительная ценность фигур	33	
34	12.1	Шах. Понятие о шахе	34	
35	12.2	Защита от шаха	35	
36	12.3	Защита от шаха	36	
37	13.1	Мат – цель игры	37	
38	13.2	Мат – цель игры	38	
39	13.3	Мат – цель игры	39	
40	14.1	Техника «матования» одинокого короля	40	
41	14.2	Техника «матования» одинокого короля	41	
42	14.3	Техника «матования» одинокого короля	42	
43	15.1	Ничья. Пат	43	
44	15.2	Ничья. Пат	44	
45	15.3	Ничья. Пат	45	
46	16.1	Рокировка	46	
47	16.2	Рокировка	47	
48	16.3	Рокировка	48	
49	17.1	Шахматная партия	49	
50	17.2	Начало шахматной партии	50	
51	17.3	Дебют	51	
52	17.4	Правила и законы дебюта	52	
53	18.1	Короткие шахматные партии	53	
54	18.2	Сеансы одновременной игры	54	
55	18.3	Сеансы одновременной игры	55	
56	18.4	Сеансы одновременной игры	56	
57	19.1	Занимательные страницы шахмат	57	
58	19.2	Конкурсы решения задач, этюдов	58	
59	19.3	Конкурсы решения задач, этюдов	59	
60	19.4	Конкурсы решения задач, этюдов	60	
61	20.1	Соревнования по шахматам	61	
62	20.2	Соревнования по шахматам	62	
63	20.3	Соревнования по шахматам	63	
Итого: 63 часа				

Формы проверки результатов освоения программы:

1. Участие обучающихся в шахматных соревнованиях и турнирах

*График проведения шахматных соревнований и турниров
в 2017-2018 уч. году*

<i>Соревнования, турниры</i>	<i>Сроки проведения</i>
Внутренний турнир кружка	Сентябрь 2017 г.

Школьный шахматный турнир (личное первенство)	Октябрь 2017 г.
Кольцовский шахматный турнир (командное первенство)	Ноябрь 2017 г.
Внутренний турнир кружка	Январь 2018 г.
Семейный шахматный турнир (командное первенство)	Март 2018 г.
Итоговый внутренний турнир кружка	Май 2018 г.

2. Умение играть в дидактические игры и выполнять игровые задания.

Дидактические игры

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“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 занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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

Игровые 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.

“Сбей 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.

Список методической литературы:

1. И. Майзелис. "Шахматы", - М., 2007
2. И. Сухин. "Путешествия по шахматной стране", - М., 2012
3. А. Иванов. «Шахматы для начинающих», - М., 2014
4. Гик Е.А. Беседы о шахматах. - М., 2012
5. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн, 2000
6. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М., 1986
7. В. Костров. «Шахматы для детей, родителей и учителей», - М., 2010.