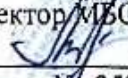


Ростовская область, Песчанокопский район, село Жуковское
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Жуковская средняя общеобразовательная школа № 22

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
МБОУ ЖСОШ №22
Протокол № 10
от «31» 05 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ЖСОШ №22
 Л.А. Царева
Приказ № 253
от «31» 05 2022 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Внеурочная деятельность «Шахматы»

Уровень образования: основное общее образование

Направление: естественно-научное

2022 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативные документы, обеспечивающие реализацию программы:

- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования;

- авторская программа Чернышева П. А. Шахматы. Начальный курс. Тактика. 5—9 классы : методическое пособие к учебникам П. А. Чернышева, М. И. Викирчука, И. В. Глека, А. С. Виноградова «Шахматы. Начальный курс. 5—6 классы» и «Шахматы. Тактика. 7—9 классы» / П. А. Чернышев, И. В. Глек, М. И. Викирчук ; под ред. международного гроссмейстера, заслуженного тренера ФИДЕ И. В. Глека. — М. : Дрофа, 2019. — 276, [4] с. — (Российский учебник).
- ООП ООО МБОУ ЖСОШ №2.

Данная рабочая программа по шахматам рассчитана на учащихся 5-9 классах, обучающихся по общеобразовательной программе основного общего образования.

На изучение шахмат в 5-9 классах основной школы отводится по 1 ч в неделю. При проведении занятий планируется использование оборудования центра «Точка роста».

Программа «Шахматы» позволяет 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.

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

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ученик, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, 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.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных

соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Шахматы это не только игра, доставляющая ученикам много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий -способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ученик, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. 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. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс важнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость- это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

ЗАДАЧИ:

Обучающие:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

Развивающие:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

Воспитательные:

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения курса «Шахматы. Начальный курс» учащийся научится:
правилам игры в шахматы, включая сложные моменты: пат, троекратное повторение ходов, вечный шах, взятие на проходе и др.; определять ценность шахматных фигур, объяснять, почему одни фигуры сильнее, а другие — слабее; понимать цель игры; ставить мат;
элементарным тактическим приемам: вилка, связка — и успешно применять их на практике;
разыгрывать основные дебюты, распознавать и исправлять типичные ошибки в начале партии;
составлять простейшие планы в миттельшпиле, например, матовая атака на короля или размены спереходом в выигранное окончание;
ставить мат одинокому королю: ферзем и ладьей, двумя ладьями, ферзем, ладьей, двумя слонами;

записывать шахматную партию;
пользоваться шахматными часами, следовать шахматному этикету при игре в турнирах;
понимать систему присвоения шахматных разрядов и званий.
В результате изучения курса «Шахматы. Тактика» учащийся научится:
создавать и парировать многочисленные угрозы (например, вилки, связки или открытое нападение);
использованию понятий темпа и промежуточного хода;
различным дебютным ловушкам;
сложным тактическим приемам: отвлечению, завлечению, блокировке и др.;
использованию форсированной игры, умению рассчитывать на 2—3, а в некоторых позициях наибольшее количество ходов вперед;
основам эндшпиля на примере простых окончаний, таких как король с пешкой против короля;
простейшим стратегическим идеям в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
решению сложных творческих задач по тактике, соединяющих в себе несколько приемов (например, отвлечение, блокировку и вилку).

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

5 класс

Введение. Немного истории

История шахмат, их эволюция. Многовековой опыт и культурное наследие игры.

Шахматная доска и шахматное войско

Шахматная доска. Знакомство с шахматной доской. Понятие поля, горизонтали, вертикали, диагонали. Названия вертикалей и горизонталей, полей.

Центршахматной доски, центральные поля. Края доски.

Начальная расстановка фигур на доске. Знакомство с шахматной армией.

Названия шахматных фигур, начальная расстановка на доске. Типичные ошибки, возникающие при начальной расстановке фигур.

Ходы фигур и пешек

Ходы и взятия шахматных фигур и пешек.

Король: ходы и взятия королем. Задачи-лабиринты на знания правил ходов короля. Задачи на взятие всех фигур соперника своими за минимальное количество ходов.

Ладья: ходы и взятия. Задачи на взятие всех фигур соперника своей ладьей за минимальное количество ходов. Задачи-лабиринты с целью добраться ладьей до определенной клетки с особыми условиями (например, запрет на ходы на определенные поля).

Слон: ходы и взятия слонем. Задачи на поиск кратчайшего пути при передвижении слона с одного поля на другое.

Ферзь: ходы и взятия. Задачи на взятия фигур соперника ферзем.

Конь: ходы и взятия. Задачи-лабиринты на поиск оптимального маршрута при перемещении коня с одного поля на другое.

Пешка: ход и взятие пешкой. Отличие пешки от остальных фигур. Тематические задачи на закрепление темы.

Цель шахматной игры

Шах. Понятие шаха. Три способа защиты от шаха. Задачи на поиск эффективного шаха либо способа защиты от него. Вскрытый шах, его отличие от простого шаха, его опасность для защищающейся стороны.

Двойной шах как разновидность вскрытого шаха.

Мат: определение, примеры, простейшие конструкции. Отличие шаха от мата.

Решение тематических задач.

Необычные ходы шахматных фигур и пешек

Сложные правила перемещений шахматных фигур и пешек. Превращение пешки в ферзя и другие фигуры. Рокировка, правило выполнения, случаи, когда рокировка невозможна. Взятие на проходе.

Ничья

Все варианты, при которых в шахматной партии фиксируется ничья. Пат как одна из разновидностей ничьей. Недостаток материала для матования (например, король и конь против одинокого короля противника). Троекратное повторение позиции. Вечный шах как частный случай троекратного повторения. Правило пятидесяти ходов и предложение ничьей.

Запись ходов партии и относительная ценность шахматных фигур

Шахматная нотация, правила записи. Применение шахматной нотации на примере приведенной шахматной партии. Виды нотации: короткая и длинная.

Знаки, используемые для комментирования шахматной партии и оценки шахматной позиции. Ценность шахматных фигур. Относительная ценность шахматных фигур, легкие и тяжелые фигуры. Понятие размена.

Элементарные шахматные приемы

Вилка: определение, примеры применения вилки.

Связка: определение, тематические примеры применения связки.

6 класс

Стадии партии

Дебют (начало игры). Определение, виды дебютов, примеры открытых, полуоткрытых, закрытых дебютов. Основные принципы игры в начале партии, типичные ошибки начинающих. Значение захвата центра доски в дебюте. Популярные ловушки в дебюте: «детский» и «дурацкий» маты. Примеры ловушек в открытых дебютах.

Миттельшпиль (середина игры). Определение, отличие от дебюта. План в миттельшпиле, виды планов. Разбор возможных планов на примерах тематических партий.

Эндшпиль (окончание игры). Определение, виды эндшпилей.

Мат одинокому королю и разнообразие матовых конструкций

Базовые приемы и алгоритмы матования одинокого короля. Типовые матовые конструкции.

Линейный мат: определение и теоретический разбор.

Мат ферзем: определение и теоретический разбор.

Мат ладьей: определение и теоретический разбор.

Мат двумя слонами: определение и теоретический разбор.

Разнообразие матовых конструкций. Различные виды матовых финалов.

Шаблоны матовых финалов и открытие новых шаблонов.

Игра в турнирах

Шахматный этикет. Правила и нормы поведения за шахматной доской.

Шахматные часы. Разновидности шахматных игр. Шахматные турниры.

Шахматные звания и рейтинги.

Время для проведения турниров

7 класс

Введение в тактическую игру

Угроза: определение, разновидности угроз. Отличия угроз друг от друга.

Способы защиты от различных угроз.

Темп. Определение темпа как скорости игры. Определение темпа как потери или выигрыша времени в развитии фигур и пешек. Значение темпа в различных стадиях игры. Особое значение темпа в дебюте. Примеры потери темпа в дебюте. Использование потери нескольких темпов соперником в начале партии. Ситуации, при которых необходимо отдавать темп сопернику. Примеры передачи темпа на основе простейших окончаний.

Промежуточный ход. Определение промежуточного хода. Назначение промежуточного хода. Пересечение промежуточного хода с тактическими приемами (например, вилкой или связкой). Примеры промежуточного хода в дебюте партии.

Форсированная игра. Варианты форсированной игры. Как считать форсированные варианты игры, длина расчета, тематические примеры. Условно форсированная игра (случай, когда у соперника есть несколько вариантов, но один из них явно более сильный, поэтому практический смысл в расчете остальных вариантов отсутствует).

Дебютные катастрофы. Тематические разборы учебных партий.

Тактические приемы

Вилка: определение, примеры.

Связка: определение, тематические примеры.

Отвлечение: определение, тематические примеры.

Связь отвлечения с другими тактическими приемами (вилкой, связкой).

Время для проведения турниров

8 класс

Тактические приемы

Мат в один ход. Мат и его разновидности. Приметы матирования.

Открытое нападение: определение, тематические примеры. Открытый шах как частный случай открытого нападения. Случаи, в которых открытое нападение применяется в качестве защиты от атак соперника.

Рентген: определение, типовые примеры. Атака посредством рентгена. Защита собственных фигур через рентген.

Завлечение: определение, тематические примеры. Связь завлечения с тактическим приемом «промежуточный ход». Форсированная игра при использовании завлечения.

Перекрытие: определение, учебные примеры. Перекрытие в миттельшпиле и эндшпиле как способ проведения пешки в ферзи.

Блокировка: определение, назначение. «Вредный шах», выпускающий короля соперника из матовой сети, как частая ошибка начинающих шахматистов.

Применение блокировки в конструкциях типа спертого мата. Пересечение блокировки с другими тактическими приемами.

Мат в два хода. Поиск мата в два хода (развитие комбинационного зрения).

Завоевание поля: определение, тематические примеры. Шах при матировании.

Определение правильной последовательности действий фигур. Завоевание поля при соотношении атаки/защиты поля: 2 атаки против 1 защиты, 3 против 2 или 4 против 3.

Время для проведения турниров

9 класс

Тактические приемы

Уничтожение защиты: определение, решение типовых примеров. Случаи, в которых возможно уничтожение защиты, ключевые и наиболее частые случаи и позиции, типовые удары.

Освобождение линии действия: определение, примеры. Примеры матования, проведения пешки в ферзи, получения лучшей позиции.

Мат в три хода. Поиск мата в три хода (развитие комбинационного зрения).

Ограничение подвижности фигуры. Теория и разбор учебных партий.

Пат (ничья): теоретическая часть, разбор типовых задач.

Вечный шах (ничья): определение, разбор типовых примеров.

Основы эндшпиля: определение, основные понятия и постулаты эндшпиля.

Типовые шахматные окончания. Правило квадрата пешки. Эндшпиль с королем и пешкой против короля: понятие оппозиции, основные постулаты таких окончаний.

Сочетание тактических ударов. Примеры с применением нескольких видов тактики.

Время для проведения турниров

5 класс (35 ч)

№ п/п	Тема	Воспитательные задачи	Кол-во часов	ЭОР
1	Введение. Немного истории	Формирование практических навыков в игре	1 ч	https://mamamozhetvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html
2	Шахматная доска и шахматное войско.	Значение шахматной игры	2 ч	
3	Ходы фигур и пешек.	Формирование практических навыков в игре	8 ч	https://mamamozhetvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.htm
4	Цель шахматной игры.		4 ч	https://mamamozhetvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html
5	Необычные ходы шахматных фигур и пешек.	Формировать у обучающихся научное мировоззрение, взгляды и убеждения	4 ч	https://shahmaty.info/chess-puzzle/
6	Ничья.		5 ч	
7	Запись ходов партии и относительная ценность шахматных фигур.	Значение шахматной игры	4 ч	
8	Элементарные шахматные приемы.	Формировать у обучающихся научное мировоззрение, взгляды и убеждения	7 ч	https://mamamozhetvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html
Итого			35 ч	

6 класс (35 ч)

	Тема	Воспитательные задачи	Кол-во часов	ЭОР
1	Раздел 1. Введение	Значение шахматной игры	1	https://mamamozhetvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html

2	Раздел 2. Краткая история шахмат	Формировать у обучающихся научное мировоззрение, взгляды и убеждения	3	
3	Раздел 3. Шахматные состязание	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	10	https://shahmaty.info/chess-puzzle/
	Раздел 4. Ценность шахматных фигур	Формирование практических навыков в игре	10	https://chessmatenok.ru/kak-hodyat-shahmatnye-figury/
	Раздел 5. Техника матования одинокого короля	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	6	https://xchess.ru/10-bezzhalostnykh-takticheskikh-prijomov-dlya-nachinayushchikh-shahmatistov.html
	Раздел 6. Достижение мата без жертвы материала	Формировать у обучающихся научное мировоззрение, взгляды и убеждения	3	
	Раздел 7. Шахматная комбинация	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	2	https://mamamozhetvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html
	Итоговое занятие			
	Итого		35	

7 класс (35 ч)

	Тема	Воспитательные задачи	Количество часов	ЭОР
1	Раздел 1. Введение	Значение шахматной игры	1	https://mamamozhetvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.htm
2	Раздел 2. Экскурс в историю шахматных королей	Формировать у обучающихся научное мировоззрение, взгляды и убеждения	3	https://mamamozhetvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html
3	Раздел 3. Шахматная нотация	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	10	
	Раздел 4. Тактические	Формирование практических	10	

	приемы в игре	навыков в игре		
	Раздел 5. Техника игры. Виды комбинаций	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	6	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.htm
	Раздел 6. Достижение мата в игре	Формировать у обучающихся научное мировоззрение, взгляды и убеждения	3	
	Раздел 7. Шахматная комбинация	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	2	
	Итоговое занятие			
	Итого		35	

8 класс (35 ч)

	Тема	Воспитательные задачи	Количество часов	ЭОР
1	Раздел 1. Введение	Значение шахматной игры	1	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.htm
2	Раздел 2. Краткая история шахмат	Формировать у обучающихся научное мировоззрение, взгляды и убеждения	3	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html
3	Раздел 3. Шахматная нотация	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	10	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.htm
	Раздел 4. Ценность шахматных фигур	Формирование практических навыков в игре	10	
	Раздел 5. Техника матования одинокого короля	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	6	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html
	Раздел 6. Достижение мата	Формировать у обучающихся научное мировоззрение, взгляды и убеждения	3	
	Раздел 7. Шахматная комбинация	Установление доверительных отношений между учителем и	2	

		учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися		
	Итоговое занятие			
	Итого		35	

9 класс (34 ч)

	Тема	Воспитательные задачи	Количество часов	ЭОР
1	Раздел 1. Введение	Значение шахматной игры	1	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.htm
2	Раздел 2. Экскурсия по шахматным городам России	Формировать у обучающихся научное мировоззрение, взгляды и убеждения	3	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html
3	Раздел 3. Шахматная нотация	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	10	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.htm
	Раздел 4. Шахматная онлайн игра	Формирование практических навыков в игре	9	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html
	Раздел 5. Техника шахматных баталий	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	6	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.htm
	Раздел 6. Вертуальная игра	Формировать у обучающихся научное мировоззрение, взгляды и убеждения	3	
	Раздел 7. Шахматная комбинация	Установление доверительных отношений между учителем и учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися	2	https://mamamozh.etvse.ru/istoriya-shahmat-dlya-detej.html
	Итоговое занятие			
	Итого		34	

Дидактические игры и игровые задания.

“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” – важнейшая 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.

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.