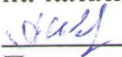
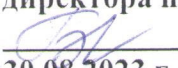
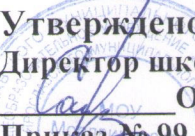
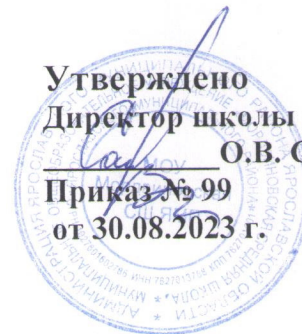


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования науки Ярославской области  
Управление образования Ярославского муниципального района  
МОУ «Мордвиновская средняя школа» ЯМР

Рассмотрено на  
заседании МО учителей  
начальных классов  
 Л.Н. Сидорова  
Протокол № 1  
от 30.08.2023 г.

Согласовано Зам.  
директора по УВР  
 Г.В. Тестова  
30.08.2023 г.  
Приказ № 99  
От 30.08.2023 г.

Утверждено  
Директор школы  
 О.В. Сахарова  
Приказ № 99  
от 30.08.2023 г.



Рабочая программа по курсу «Шахматы»  
на 2023-2024 учебный год,  
1-4 класс (первый год обучения)  
УМК «Шахматы в школе» Е. А. Прудникова,  
Е. И. Волкова

Составил: Е.В. Курушина

2023г.

## Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Общая характеристика программы	4
3. Планируемые результаты изучения курса «Шахматы в школе»	6
4. Содержание учебного курса	8
5. Календарно-тематическое планирование «Шахматы в школе» 1 класс	11
6. Календарно-тематическое планирование «Шахматы в школе» 2 класс	20
7. Календарно-тематическое планирование «Шахматы в школе» 3-4 класс	31
8. Список литературы	35
9. Приложение №1 «Дидактические игры и игровые задания»	36
10. Приложение №2 Тестовые задания по программе «Шахматы в школе»	40

## **І. Пояснительная записка**

### **Нормативная база преподавания предмета:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральный Государственный Образовательный Стандарт Основного Общего Образования, Утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» декабря 2010 г. № 1897;

- Учебный план в 1 – 4 классах МОУ «Мордвиновская СШ» ЯМР.

- Рабочая программа курса «Шахматы» разработана к учебникам предметной линии «Шахматы в школе» под редакцией Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова для 1 – 4 классов общеобразовательных учреждений.

- Источник: **Шахматы в школе. Рабочие программы. 1–4 годы обучения : учеб. пособие для общеобразовательных организаций / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. – М. : Просвещение, 2017 – 35 с.**

Структура и содержание рабочей программы соответствуют требованиям федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования. В рабочей программе соблюдается преемственность с примерными программами начального общего образования, в том числе и в использовании основных видов учебной деятельности обучающихся.

### **Данную рабочую программу реализуют следующие учебники:**

- рабочие программы. Шахматы в школе. 1–4 годы обучения : учеб. пособие для общеобразовательных организаций / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. – М. : Просвещение, 2017 – 35 с.;

- учебник «Шахматы в школе» первый год обучения. Э. Э. Уманская, Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. – М. : Просвещение, 2017 – 175 с.;

- учебник «Шахматы в школе» второй год обучения. 2 – е издание. Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. – М. : Просвещение, 2018 – 159 с.;

- учебник «Шахматы в школе» третий год обучения. Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. – М. : Просвещение, 2017 – 175 с.;

- учебник «Шахматы в школе» четвертый год обучения. Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. – М. : Просвещение, 2017 – 175 с.;

- рабочая тетрадь «Шахматы в школе» первый год обучения. Э. Э. Уманская, Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. – М. : Просвещение, 2017;

- рабочая тетрадь «Шахматы в школе» второй год обучения. Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. – М. : Просвещение, 2017;

- рабочая тетрадь «Шахматы в школе» третий год обучения. Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. – М. : Просвещение, 2017;

- рабочая тетрадь «Шахматы в школе» четвертый год обучения. Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. – М. : Просвещение, 2017;

- методические рекомендации «Шахматы в школе» 1 – 4 годы обучения. Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. – М. : Просвещение, 2017 – 87 с.

## II. Общая характеристика программы

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.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся 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 песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

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.

### **Настоящая программа включает в себя два основных раздела:**

- «Теоретические основы и правила шахматной игры»;
- «Практико-соревновательная деятельность».

В разделе «Теоретические основы и правила шахматной игры» представлены исторические сведения, основные термины и понятия, а также образовательные аспекты, ориентированные на изучение основ теории и практики шахматной игры.

Раздел «Практико-соревновательная деятельность» включает в себя сведения об организации и проведении шахматных соревнований, конкурсов по решению задач, шахматных праздников.

В тематическом планировании программы отражены темы основных её разделов и даны характеристики видов деятельности обучающихся. Эти характеристики ориентируют учителя на порядок освоения знаний в области данного вида спорта.

### **Цели обучения:**

- равномерное развитие логического и физического интеллекта детей.
- формирование основ здорового образа жизни и их интеллектуальное развитие посредством занятий шахматами и физической культурой.

### **Задачи обучения:**

#### **Общие:**

- гармоничное развитие детей, увеличение объема их двигательной активности, укрепление здоровья;
- обучение новым знаниям, умениям и навыкам по шахматам;
- выявление, развитие и поддержка одаренных детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях;
- развитие интереса к самостоятельным занятиям физическими упражнениями, интеллектуально – спортивным подвижным играм, различным формам активного отдыха и досуга.

#### **Образовательные:**

- освоение знаний о физической культуре и спорте в целом, истории развития шахмат;
- освоение базовых основ шахматной игры, возможности шахматных фигур, особенностей их взаимодействия с использованием интеллектуально – спортивных подвижных игр;
- овладение приемами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приемами в типовых положениях;
- освоение принципов игры в дебюте, методов краткосрочного планирования действий во время партии;
- обучение новым двигательным действиям средствами шахмат и использование шахматной игры в прикладных целях для увеличения двигательной активности и оздоровления;
- обучение приемам и методам шахматной борьбы с учетом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

#### **Оздоровительные:**

- формирование представлений об интеллектуальной и физической культуре вообще и о шахматах в частности;
- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных, эмоциональных и двигательных проявлений;
- укрепление здоровья обучающихся, развитие основных физических качеств и повышение функциональных возможностей их организма;
- формирование у детей культуры движений, обогащение их двигательного опыта интеллектуально – спортивными подвижными играми, как средствами шахмат, так и физическими упражнениями с общеразвивающей направленностью.

#### **Воспитательные:**

- приобщение к самостоятельным занятиям интеллектуальными и физическими упражнениями, играм, и использование их в свободное время;
- воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- воспитание у детей устойчивой мотивации к интеллектуально – физкультурным занятиям.

#### **Место учебного предмета в учебном плане**

Рабочая программа разработана в соответствии с Основной образовательной программой основного общего образования МОУ Мордвиновская СШ ЯМР.

Программа разработана для учащихся 1–4 классов. В соответствии с Образовательной программой школы, на изучение предмета «Шахматы в школе» отводится 1 час в неделю, что составляет 34 часа в первом 1-2 классе, 2 часа в неделю, что составляет 68 часов в 3-4 классах.

Основными формами организации образовательного процесса являются групповые занятия.

Также предусматриваются такие формы, как:

- дидактические игры;
- беседа;
- задания;
- соревнования

### **III. Планируемые результаты изучения курса «Шахматы в школе»**

Требования к результатам освоения основных образовательных программ структурируются по ключевым задачам начального общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают личностные, метапредметные и предметные результаты.

**Личностные результаты** – отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала:

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками; умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

**Метапредметные результаты** - характеризуют уровень сформированности *универсальных учебных действий: познавательных, коммуникативных и регулятивных.*

**Познавательные УУД:**

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;

- овладение способом поиска необходимой информации;
- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение воспроизводить по памяти информацию;
- умение устанавливать причинно – следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

***Коммуникативные УУД:***

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнера (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

***Регулятивные УУД:***

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

**Предметные результаты** – характеризуют умение и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного предмета:

- формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;
- овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);
- взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;
- выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;
- развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

## **IV. Содержание учебного предмета**

### **1 класс ( 33 часа)**

#### **Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.**

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

#### **Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.**

Белые, черные, пешка ладья, слон, ферзь, конь, король.

#### **Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.**

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

#### **Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).**

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

#### **Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.**

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

#### **Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

### **2 класс ( 34 часа)**

#### **Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.**

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

#### **Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.**

Белые, черные, пешка ладья, слон, ферзь, конь, король.

#### **Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.**

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

#### **Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).**

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

#### **Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.**

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

#### **Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.**

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

#### **Раздел № 7. ПОВТАРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА**

Рождение шахмат. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Способы защиты.

### **3-4 класс ( 68 часов)**

#### **Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.**

Расположение доски между партнерами. Горизонталь. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикаль. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в



горизонтали и вертикали. Диагональ. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

#### **ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.**

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Выполнение практических заданий.

#### **Раздел №2. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР**

Белые и черные. Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Превращение пешки. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Сеансы одновременной игры с педагогом. Выполнение практических заданий .

#### **Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.**

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Размен. Равноценный, неравноценный размен. Рокировка.

Выполнение практических заданий, решение заданий

#### **Раздел №4.**

##### **ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.**

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход. Что такое шах. Обозначение шаха. Три способа защиты от шаха. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий. Что такое мат. Обозначение мата. Мат – цель игры. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий «Путешествие в мир шахмат». Что такое пат. Обозначение пата. Когда может возникнуть пат (ничья). Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий.

#### **Раздел №5. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.**

Основные принципы игры в начале партии. Нарушение основных принципов игры в начале партии (к чему приведёт ранний вывод ферзя, повторные ходы одними и теми же фигурами, бесцельные ходы крайними фигурами, задержка с рокировкой, вывод коня на край доски). Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Выполнение практических заданий.

#### **Раздел №6. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.**

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Выполнение практических заданий .

#### **Раздел №7. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.**

Основные приемы линейного мата. Мат двумя ладьями одинокому королю. План матования. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий. Мат ферзём и ладьёй одинокому королю. Ферзь мобильнее, чем ладья! Опасность

мата. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий. Мат ферзём и королём одинокому королю. План матования. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий.

#### **Раздел №8. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. Партии-миниатюры. «Детский мат». Мат Легалья. Партия В. Стейниц – NN. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий.

#### **Раздел №9. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.**

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.). Выполнение практических заданий.

## V. Календарно-тематическое планирование «Шахматы в школе» 1 класс

№ п/п	Дата	Тема	Всего часов	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Форма контроля
<b>1. Шахматная доска</b>						
		История шахмат	1	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	Расположение доски между партнерами	беседа
2		Знакомство с шахматной доской	1	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». 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. Диагональ. Отличие	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	
<b>2. Шахматные фигуры.</b>						
3		Знакомство с шахматными фигурами	1	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка	беседа

					дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
4		Шахматные фигуры	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация.	беседа
<b>3. Начальная расстановка фигур.</b>						
5		Начальное положение	1	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур	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».	беседа
<b>4. Ходы и взятие фигур.</b>						
6		Знакомство с пешкой.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй	беседа

				«Лабиринт», «Один в поле воин».	фигуру»,	
7		Пешка в игре.	1	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	«Игра на уничтожение» (пешка против пешки.	
8		Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	игра
9		Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности	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».	беседа
10		Слон в игре.	1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два	игра

					слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	
11		Ладья против слона.	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «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».	игра
12		Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	1	Ценность шахматных фигур	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11 «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
13		Ферзь в игре.	1	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на	игра

					уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	
14		Ферзь против ладьи и слона	1	Сравнительная сила фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «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».	игра
15		Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
16		Конь в игре.	1	Конь и его ходы.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	игра
17		Конь против ферзя, ладьи	1		Дидактические задания и игры	игра

		слона.			«Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
18		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Принципы игры в дебюте	Дидактические задания и игры» «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	игра
19		Знакомство с шахматной фигурой. Король	1	Мат в один ход	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на	беседа



					уничтожение» (король против короля).	
20		Король против других фигур.	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «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».	тест
<b>5. Цель шахматной партии.</b>						
21		Шах	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	беседа
22		Мат	1	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один	беседа

					ход».	
23		Ставим мат	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	игра
24		Ничья, пат	1		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	игра
25		Рокировка	1		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	беседа
<b>6. Игра всеми фигурами из начального положения.</b>						
26		Шахматная партия.	1	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	игра
27		Шахматная партия.	1		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	игра
28		Шахматная партия.	1		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	игра
29		Шахматная партия.	1		Закрепление программного материала – викторина	игра

					«В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	
30		Шахматная партия.	1		Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	игра
31		Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности.	1	Повторение программного материала	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	игра
32		Повторение программного материала	1	Игровые дебюты	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра
33		Повторение программного материала	1	Игровые дебюты	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра

## VI. Календарно-тематическое планирование «Шахматы в школе» 2 класс

№ п/п	Дата	Тема	Всего часов	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Форма контроля
<b>1. Шахматная доска</b>						
1.		История шахмат	1	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	Расположение доски между партнерами	беседа
2.		Знакомство с шахматной доской	1	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». 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. Диагональ. Отличие	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	беседа
<b>2. Шахматные фигуры.</b>						
3		Знакомство с шахматными фигурами	1	. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная	беседа

					фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
4		Шахматные фигуры	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация.	беседа
<b>3. Начальная расстановка фигур.</b>						
5		Начальное положение	1	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур	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».	беседа
<b>4. Ходы и взятие фигур.</b>						
6		Знакомство с пешкой.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй	беседа

					фигуру»,	
7		Пешка в игре.	1	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	«Игра на уничтожение» (пешка против пешки.	
8		Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	игра
9		Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности	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».	беседа
10		Слон в игре.	1	Ценность фигур.	Дидактические задания и игры	игра

				Сравнительная сила фигур.	«Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	
11		Ладья против слона.	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «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».	игра
12		Знакомство с шахматной фигурой.	1	Ценность шахматных фигур	Место ферзя в начальном положении. Ход	беседа

		Ферзь			ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11 «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
13		Ферзь в игре.	1	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	игра
14		Ферзь против ладьи и слона	1	Сравнительная сила фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные	игра



					положения), «Ограничение подвижности».	
15		Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	беседа
16		Конь в игре.	1	Конь и его ходы.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	игра
17		Конь против ферзя, ладьи слона.	1		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного	игра

					поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
18		Знакомство с пешкой	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	беседа
19		Пешка в игре.	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	игра
20		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Принципы игры в дебюте	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи,	игра

					пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
21		Знакомство с шахматной фигурой Король	1	Мат в один ход	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	беседа
22		Король против других фигур.	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король	тест

					против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	
<b>5. Цель шахматной партии.</b>						
23		Шах	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	беседа
24		Мат	1	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	беседа
25		Ставим мат	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	игра
26		Ничья, пат	1		Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры	игра

					на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	
27		Рокировка	1		Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	беседа
<b>6. Игра всеми фигурами из начального положения.</b>						
28		Шахматная партия.	1	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию	игра
29		Шахматная партия.	1		Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	игра
30		Шахматная партия.	1		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	игра
31		Шахматная партия.	1		Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми	игра

					фигурами из начального положения.	
32		Шахматная партия.	1		Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	игра
33		Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности.	1	Повторение программного материала	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	игра
<b>7 Повторение программного материала</b>						
34		Повторение программного материала	1	Игровые дебюты	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	игра

**VII. Календарно-тематическое планирование «Шахматы в школе»  
3-4 класс**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
<b>Раздел 1. Шахматная доска Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур (6ч)</b>					
1		История возникновения шахмат.	1	Беседа.	Беседа
2 3		Знакомство с шахматной доской. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.	2	Беседа, обучающая игра.	Беседа
4		Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	1	Беседа, Обучающая игра	Беседа, выполнение заданий
5 6		Начальное положение фигур перед шахматной партией.	2	Обучающие игры, беседа	Выполнение заданий
<b>Раздел 2 Ходы и взятия фигур (6ч.)</b>					
7		Ход ладьи. Взятие.	1	Дидактические игры.	Педагогическое наблюдение, практические задания
8		Слон. Ладья против слона.	1	Дидактические игры.	
9		Ферзь. Ход ферзя, взятие. Ферзь против ладьи и слона.	1	Дидактические игры.	
10		Конь. Ход коня, взятие. Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	Дидактические игры.	
11		Пешка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Дидактические игры.	
12		Король против других фигур.	1	Дидактические игры.	

<b>Раздел 3 Ценность шахматных фигур (6 ч.)</b>					
13		Ценность фигур.	1	Обучающие игры	Решение задач
14		Сравнительная сила фигур.	2	Обучающие игры	
15					
16		Размен. Равноценный, неравноценный размен.	2	Игровые упражнения	
17					
18		Рокировка.	1	Игровые упражнения	
<b>Раздел 3. Цель шахматной партии (7ч.)</b>					
19		Шах. Защита от шаха.	1	Учебная игра	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения
20		Открытый шах. Двойной шах.	1	Учебная игра	
21		Мат. Цель игры.	1	Учебная игра	
22		Мат. Мат в один ход.	1	Учебная игра	
23		Мат.	1	Учебная игра	
24		Ничья, пат. Отличие пата от мата.	2	Разбор партий	
25					
<b>Раздел 4. Игра всеми фигурами из начального положения (7ч.)</b>					
02 6		Этапы шахматной партии	1	Разбор партий	
27 28, 29		Принцип разыгрывания дебюта.	3	Беседа, Разбор партий	
30 31		Демонстрация коротких партий	2	Разбор партий	
32		Игра всеми фигурами из начального положения.	1	тренировочные игры	
<b>Раздел 5. Шахматные нотации (4 ч.)</b>					
33		Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	1	Теоретическая работа, практические упражнения	



34		Краткая и полная шахматная нотация.	1	Теоретическая работа, практические упражнения	Практическая работа, тестирование
35		Запись шахматной партии.	1	Воспроизведение записи партии	
36		Запись начального положения.	1	практика	
<b>Раздел 6. Техника матования одинокого короля (8 ч.)</b>					
37		Основные приемы линейного мата. Мат двумя ладьями одинокому королю. План матования.	2	Беседа, разбор примеров.	Практические примеры, шахматные турниры внутри объединения
38					
39		Мат ферзём и ладьёй одинокому королю. Ферзь мобильнее, чем ладья! Опасность пата.	2	Беседа, разбор примеров.	
40					
41		Мат ферзём и королём одинокому королю. План матования.	2	Беседа, разбор примеров.	
42					
43		Решение задач	2	тренировочные игры с компьютером, турнир.	
44					
<b>Раздел 7. Достижение мата без жертвы материала (8ч.)</b>					
45		Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	2	тренировочные игры с компьютером	Беседа, решение задач
46					
47		Цугцванг.	2	Теория, примеры	
48					
49		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	2	тренировочные игры	
50					

51		Партии-миниатюры.	2	Разбор шахматных партий, решение задач	
52					
<b>Шахматная комбинация (14 ч.)</b>					
53		Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки.	4	Беседа, решение задач	Практические задания
54					
55					
56					
57		Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	2	разбор специально подобранных позиций, решение задач	
58					
59		Тема разрушения королевского прикрытия.	2	разбор специально подобранных позиций, решение задач	
60					
61		Тема освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	2	разбор специально подобранных позиций, решение задач	
62					
63		Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	2	разбор специально подобранных позиций, решение задач	
64					
65		Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	2	разбор специально подобранных позиций, решение задач	
66					
67		Итоговое занятие	2	соревнования	Шахматный турнир
68					

## VIII. Список литературы.

1. Волкова Е.И., Прудникова Е. А. методические рекомендации «Шахматы в школе» 1 – 4 годы обучения.- М. : Просвещение, 2017
2. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
3. Сухин И. Приключения в Шахматной стране.— М.: Педагогика, 1991
4. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000
5. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: 1998г
6. Уманская Э.Э, Волкова Е. И., Прудникова Е.А. «Шахматы в школе» первый год обучения. – М: Просвещение, 2017
7. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. – СПб.: ЦНТИ, 1994

### *Дидактические шахматные сказки*

1. Сухин И. Котятта-хвастунишки //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
2. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
3. Сухин И. От сказки – к шахматам. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
4. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Сухин И. Хвастуны в Паламеде. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
5. Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

### *Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах*

1. Амадуни П. Королевство Восемью Восемь. Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
2. Добрыня, посол князя Владимира (былина). Драгунский В. Шляпа гроссмейстера. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
3. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король .Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик. Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка). Остер Г. Полезная девчонка. Пермяк Е. Вечный Король. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
4. Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде. Тихомиров О. Чемпион Гога

*Дидактические игры и игровые задания.*

1. **“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).
2. **“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
3. **“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.
4. **“Волшебный мешочек”**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.
5. **“Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
6. **“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”.
7. **“Угадай”**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.
8. **“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).
9. **“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.
10. **“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.
11. **“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.
12. **“Мешочек”**. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
13. **“Да или нет?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
14. **“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.
15. **“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.

16. **“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).
17. **“Лабиринт”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.
18. **“Перехитри часовых”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
19. **“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.
20. **“Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
21. **“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.
22. **“Защита контрольного поля”**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
23. **“Атака неприятельской фигуры”**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
24. **“Двойной удар”**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.
25. **“Взятие”**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
26. **“Защита”**. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
27. **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.*
28. **“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.
29. **Приложение 2.**
30. **Дидактические задания.**
31. **“Мат в один ход”**. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”.  
“Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.
32. **“Поймай ладью”**. **“Поймай ферзя”**. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

33. **“Защита от мата”**. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).
34. **“Выведи фигуру”**. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.
35. **“Поставь мат “повторюшке” в один ход”**. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.
36. **“Мат в два хода”**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
37. **“Выигрыш материала”**. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
38. **“Можно ли побить пешку?”**. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
39. **“Захвати центр”**. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
40. **“Можно ли сделать рокировку?”**. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
41. **“Чем бить фигуру?”**. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
42. **“Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
43. **“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
44. **“Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
45. **“Мат в два хода”**. Белые начинают и дают мат в два хода.
46. **“Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.
47. **“Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
48. **“Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
49. **“Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.
50. **“Выигрыш или ничья?”**. Нужно определить, выиграно ли данное положение.
51. **“Куда отступить королем?”**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
52. **“Путь к ничьей”**. Точной игрой нужно добиться ничьей.
53. **“Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.
54. **“Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
55. **“Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
56. **“Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

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

**Тестовые задания по программе «Шахматы в школе» .**

1. Какая страна родина шахмат? А) Россия; В) Индия; Б) Китай; Г) Монголия.;
2. Сколько горизонталей на шахматной доске? А) 16; В) 8; Б) 64 Г) 32.;
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске? А) Вертикали В) Диаграммы;Б) Горизонталы; Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру: А) Ферзь; В) Слон; Б) Пешка; Г) Ладья.
6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле? А) Король; В) Пешка; Б) Конь; Г) Ферзь.
7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.
8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.
10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру: А) Рокировка; В) Связка; Б) Мат; Г) Стратегия.
11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов: А) Мат; В) Пат; Б) Ничья; Г) Вечный шах.
12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдать: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль Г) Начальное положение.
13. Одновременное нападение на две фигуры: А) Ложка; В) Вилка; Б) Крышка; Г) Тарелка.
14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король? А) Двойной шах; В) Открытый шах; Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.
15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура: А) Стратегия, В) Гамбит; Б) Дебют; Г) Комбинация.
16. Самая ценная фигура в шахматном войске: А) Ферзь; В) Король; Б) Ладья; Г) Пешка.



ответы: 1)В 2)В 3)Г 4)В 5)В 6)А

7)Г 8)В 9)Б 10)В 11)В 12)Б

13)В 14)В 15)В 16)В