

Отдел образования администрации  
Ржаксинского района Тамбовской области

филиал муниципального общеобразовательного учреждения «Ржаксинская  
средняя общеобразовательная школа № 1 имени героя Советского Союза  
Н.М. Фролова» в с. Большая Ржакса  
Ржаксинского района Тамбовской области

Рассмотрена на заседании методического  
совета  
Протокол № 1 от 16.06.2022г.

«Утверждаю»  
Директор МБОУ «Ржаксинская СОШ №1  
им. Н.М. Фролова»  А.В. Леонов

Приказ № 140 от 16.06.2022г..



Дополнительная образовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности

«Шахматы»

Стартовый уровень

Возраст детей: 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Архипов Андрей Петрович,  
педагог дополнительного образования

с. Большая Ржакса, 2022 г

Отдел образования администрации  
Ржаксинского района Тамбовской области

филиал муниципального общеобразовательного учреждения «Ржаксинская  
средняя общеобразовательная школа № 1 имени героя Советского Союза  
Н.М. Фролова» в с. Большая Ржакса  
Ржаксинского района Тамбовской области

Рассмотрена на заседании методического  
совета  
Протокол № 1 от 16.06.2022г.

«Утверждаю»  
Директор МБОУ « Ржаксинская СОШ №1  
им. Н.М.Фролова» \_\_\_\_\_ А.В.Леонов

Приказ № 140 от 16.06.2022г..

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности

«Шахматы»

Стартовый уровень

Возраст детей: 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Архипов Андрей Петрович,  
педагог дополнительного образования

с. Большая Ржакса, 2022 г  
**ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ**

<b>1. Учреждение</b>	Филиал муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Ржаксинская средняя общеобразовательная школа №1 имени Героя Советского Союза Н.М.Фролова» в селе Большая Ржакса
<b>2. Полное название программы</b>	«Шахматы».
<b>3. Сведения об авторе</b>	
<b>3.1. Ф.И.О., должность</b>	<i>Архинов Андрей Петрович,</i> педагог дополнительного образования
<b>4. Сведения о программе:</b>	
<b>4.1. Нормативная база:</b>	Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;  Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г.№ 678-р); Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г.№196 Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет»; Устав филиала МБОУ «Ржаксинская СОШ №1 им.Н.М.Фролова» в с.Большая Ржакса
<b>4.2. Область применения</b>	дополнительное образование детей
<b>4.3. Направленность</b>	физкультурно-спортивная
<b>4.4. Тип программы</b>	модифицированная
<b>4.5. Вид программы</b>	общеразвивающая
<b>4.6 Уровень освоения программы</b>	стартовый
<b>4.6. Возраст учащихся по программе</b>	7-11 лет
<b>4.7. Продолжительность обучения</b>	1 год



# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Направленность** данной дополнительной образовательной общеразвивающей программы «Шахматы» - физкультурно-спортивная.

**Новизна программы.** 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 некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

**Актуальность** Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действительно 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.

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

**Отличительные особенности программы:** 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.

### **Адресат программы:**

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа стартового уровня «Шахматы» рассчитана на работу с учащимися младших классов в возрасте 7-11 лет.

### **Условия набора детей:**

Для обучения по дополнительной образовательной общеразвивающей программе базового уровня «Шахматы» принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний.

### **Объем и срок освоения программы:**

Программа «Шахматы» рассчитана на 1 год обучения (72 часа).

### **Формы и режим занятий**

Обучение по программе «Шахматы» стартового уровня проводится в очной форме и предусматривает проведение теоретических и практических занятий. Технология программы предусматривает проведение занятий по группам (2- 4 человек).

**Схема возрастного и количественного распределения детей по группам, количество занятий в неделю, их продолжительность**

Год обучения	Количество детей в группе	Общее количество занятий в неделю	Продолжительность занятия, час.	Общее количество часов неделю	Общее количество часов в год
1	15	2	1	2	72

**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.

**1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы:** обучение детей игре в шахматы.

Достигается цель 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.

**1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**  
**Учебно – тематический план занятий**

№ п/п	Раздел	Тема	Количество часов		
			Теория	Практика	Всего
1		<b>Вводное занятие (1 час)</b>	1		1
2	<b>Шаг 1. Мир шахмат</b>	Первое знакомство с Шахматным королевством.	1	1	<b>6</b>
		Шахматы – спорт, наука, искусство	1	1	
		Шахматная доска – поле шахматных сражений.	1	1	
3	<b>Шаг 2. Шахматные фигуры</b>	Правила игры. Первоначальные понятия.	1	3	<b>22</b>
		Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры.	1	3	
		Благородные пешки черно-белой доски	1	1	
		Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры.	1	1	
		Ладья.	1	1	
		Слон.	1	1	
		«Могучая фигура» Ферзь.	1	3	
4	<b>Шаг 3. Стратегия игры</b>	Конь	1	1	<b>26</b>
		Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	1	1	
		Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	1	3	
		Мат – цель игры.	1	3	
		Техника «матования» одинокого короля.	1	1	
		Ничья. Пат	1	1	
		Рокировка.	1	1	
		Шахматная партия. Начало шахматной партии.	1	1	
		Дебют. Правила и законы дебюта.	1	1	
		Короткие шахматные партии.	1	3	
Сеансы одновременной игры.	1	1			
5	<b>Шаг 4. Шахматные игры</b>	Занимательные страницы шахмат.	1	3	<b>10</b>
		Конкурсы решения задач, этюдов.	1	1	
		Спортивно-массовые мероприятия. Соревнования.	1	3	
6	<b>Итоговые занятия</b>	Повторение	1	3	<b>7</b>
		Итоговый урок		3	
		<b>ИТОГО</b>	<b>26 ч</b>	<b>46 ч</b>	<b>72 ч</b>

**Содержание программы**

**1. Вводное занятие-1 ч.**

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

## **Шаг 1. Мир шахмат-6ч**

### **Первое знакомство с Шахматным королевством. (2ч)**

**Теория:** Краткая история шахмат. Возникновение и родина шахмат.

#### **Практика:**

##### **Дидактические игры и задания**

Знакомство с шахматной доской, названиями фигур, расстановкой фигур на шахматном поле.

### **Шахматы – спорт, наука, искусство (2ч)**

**Теория:** Начальные сведения. Русские и советские шахматисты. Различные системы проведения шахматных соревнований.

#### **Практика:**

##### **Дидактические игры и задания**

Разыгрывание шахматных партий. Начальная диагностика.

### **Шахматная доска – поле шахматных сражений. (2ч).**

**Теория:** Правила турнирного поведения.

#### **Практика:**

##### **Дидактические игры и задания**

«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».

## **Шаг 2. Шахматные фигуры -22 час**

### **Правила игры. Первоначальные понятия. (4 ч)**

**Теория:** 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»).

### **Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры (4 ч)**

**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.

### **Благородные пешки черно-белой доски. (2 ч)**

**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».

### **Король — самая важная, главная фигура. Стратегия игры. (2ч)**

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

#### **Практика:**

### **Дидактические игры и задания**

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

### **Ладья. (2ч)**

**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».

### **Слон. (2ч)**

**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».

### **«Могучая фигура» Ферзь. (4 ч)**

**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».

### **Конь. (2ч)**

**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».

### **Шаг 3. Стратегия игры -26 часов**

#### **Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур. (2ч)**

**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.

#### **Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. (4ч)**

**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.

#### **Мат – цель игры. (4ч)**

**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».

### **Техника матования одинокого короля. (2ч)**

**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.

### **Ничья. Пат. (2ч)**

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

#### **Практика:**

### **Дидактическое задание**

«Пат или не пат».

### **Рокировка. (2ч)**

**Теория:** Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

#### **Практика:**

### **Дидактическое задание**

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

### **Шахматная партия. Начало шахматной партии. (2ч)**

**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.

### **Дебют. Правила и законы дебюта. (2ч)**

**Теория:** Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.

#### **Практика:**

### **Дидактическое задание**

Упражнения на шахматной доске. Начало шахматной партии.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Правила и законы дебюта.

Игра всеми фигурами из начального положения.

### **Короткие шахматные партии. (4ч)**

**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.

**Сеансы одновременной игры. (2ч)**

**Теория:** Определение стратегии игры. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация.

**Практика:****Дидактическое задание**

Упражнения на шахматной доске. Проведение руководителем творческого объединения сеансов одновременной игры с последующим разбором партий с учащимися.

**Шаг 4. Шахматные игры – 10 часов****Занимательные страницы шахмат. (4ч)**

**Теория:** Шахматные сказки.

**Практика.**

Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

**Конкурсы решения задач, этюдов. (2ч)**

**Теория:** Шахматные задачи и варианты разыгрывания партии. Тактика игры.

**Практика.**

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

**Спортивно-массовые мероприятия. (4ч)**

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

**Практика.**

Участие в соревнованиях и турнирах.

**Итоговые занятия- 7 часов****Повторение. (4ч)**

**Теория:** Тестирование.

**Практика.**

Упражнения на шахматной доске.

**Итоговый урок. Соревнования. (3ч)**

**Практика.** Соревнования среди участников творческого объединения.

## 1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

### Планируемые результаты освоения программы

#### Предметные результаты:

##### К концу года обучения дети должны знать:

- Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур, ходов, результатов хода

- ; • ценность шахматных фигур;

- разные виды матов

- основные правила дебюта

##### К концу года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;

- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;

- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;

- рокировать;

- объявлять шах, мат;

- решать элементарные задачи на мат в один ход;

- правильно вести себя за доской; • записывать ходы фигур на доски;

- проводить простейший анализ шахматной игры;

- матовать одинокого короля ферзём, двумя ладьями, ладьёй и ферзём, другими фигурами по мере восприятия материала.

**Планируемые результаты освоения учащимися программы.** Образовательная общеразвивающая программа по дополнительному образованию предусматривает достижение следующих результатов :

#### Личностные результаты.

Личностными результатами программы “Шахматы” является формирование следующих умений:

- Определять и высказывать простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников групп- пы и педагога, как поступить.

#### Метапредметные результаты

Метапредметными результатами программы “Шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

#### Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.

- Проговаривать последовательность действий.

- Учить высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, учить работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

**Познавательные УУД:**

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы все

**Коммуникативные УУД:**

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

## 2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график проведения занятий по программе «Джутовая филигрань» разрабатывается с учетом календарного учебного графика школы, утверждаемого на 01 сентября каждого учебного года

Четверть	Даты начала и окончания четверти	Сроки каникул	Число учебных недель по программе	Число учебных дней по программе	Количество учебных часов по программе
1 четверть	01.09.-29.10.	01.11.-07.11.	9	18	18
2 четверть	08.11.-31.12.	01.01.-09.01.	8	16	16
3 четверть	10.01.-25.03.	28.03.-03.04.	11	22	22
4 четверть	04.04.-27.05.	30.05.-31.08.	8	16	16
Итого			36	72	72

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**  
**дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**  
**«ШАХМАТЫ» (стартовый уровень)**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол ич. часо в	Форма занятия	Место провед ения	Формы контроля
<b>Вводное занятие (1 час)</b>						
1		Вводное занятие	1	беседа	каб нач. кл	Тесты
<b>Шаг 1. Мир шахмат (6 часов)</b>						
2		Первое знакомство с Шахматным королевством.	2	Решение шахматных задач	каб нач. кл	Применение приемов нападения
3		Шахматы – спорт, наука, искусство	2	Лекция	каб нач. кл	тесты
4		Шахматная доска – поле шахматных сражений.	2	Игровые упражнения	Каб. нач.кл	Защита в различных игровых ситуациях
<b>Шаг 2. Шахматные фигуры (22 часа)</b>						
5		Правила игры. Первоначальные понятия.	4	Разбор классических упражнений	каб нач. кл	Применение приемов нападения
6		Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры.	4	Разбор классических упражнений	каб нач. кл	Защита в различных игровых ситуациях
7		Благородные пешки черно-белой доски	2	Разбор специально подобранных позиций	каб нач. кл	Защита в различных игровых ситуациях
8		Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры.	2	Разбор специально подобранных позиций	каб нач. кл	Разыгрывание эндшпиля
9		Ладья.	2	Разбор специально подобранных позиций	каб нач. кл	Игровые упражнения
10		Слон.	2	Разбор специально подобранных позиций	каб нач. кл	Игровые упражнения
11		«Могучая фигура» Ферзь.	4	Разбор специально	каб нач. кл	Разыгрывание дебюта

				подобранных позиций		
12		Конь	2	Разбор специально подобранных позиций	каб нач. кл	Разыгрывание дебюта
<b>Шаг 3. Стратегия игры (26 часов)</b>						
13		Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	2	Анализ сыгранных партий	каб нач. кл	Оценка своих позиций и позиций соперника
14		Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	4	Разбор специально подобранных позиций	каб нач. кл	Основы стратегии
15		Мат – цель игры.	4	Решение шахматных задач	каб нач. кл	Создание угрозы мата
16		Техника «матования» одинокого короля.	2	Решение шахматных задач	каб нач. кл	Создание угрозы мата
17		Ничья. Пат	2	Разбор специально подобранных позиций	каб нач. кл	Создание угрозы мата
18		Рокировка.	2	Разбор специально подобранных позиций	каб нач. кл	Игровые упражнения
19		Шахматная партия. Начало шахматной партии.	2	Самостоятельная работа	каб нач. кл	Игровые упражнения
20		Дебют. Правила и законы дебюта.	2	Разбор специально подобранных позиций	каб нач. кл	Разыгрывание дебюта
21		Короткие шахматные партии.	4	Разбор классических партий	каб нач. кл	Гамбиты
22		Сеансы одновременной игры.	2	Разбор классических партий	каб нач. кл	Оценка своих позиций и позиций соперника
<b>Шаг 4. Шахматные игры (10 часов)</b>						
23		Занимательные страницы шахмат.	4	Разбор классических партий	каб нач. кл	Тренировочные игры с компьютером
24		Конкурсы решения	2	Тренировочные	каб	Компьютерн



		задач, этюдов.		игры с компьютером	нач. кл	ые шахматы
25		Спортивно-массовые мероприятия. Соревнования.	4	Самостоятельная работа	Кааб. нач. кл	Соревнования
		<b>Итоговые занятия</b>				
26		Повторение	4	Тренировочные игры с компьютером	каб нач. кл	Компьютерные шахматы
27		Итоговый урок	3	Соревнования	каб нач. кл	Самостоятельная работа
		<b>ИТОГО:</b>	<b>72 ч.</b>			

## 2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### Материально – техническое обеспечение образовательного процесса

Для реализации дополнительной образовательной общеразвивающей программы имеются:

Светлое просторное помещение – кабинет, оснащенный наглядными пособиями, учебным оборудованием, мебелью.

Рабочее место учащегося:

У каждого ребенка есть рабочее место за столом и набор необходимых принадлежностей для обучения игре в шахматы (по мере необходимости для занятия).

Рабочее место педагога:

Оборудовано с учетом особенностей трудовой деятельности, в соответствии с требованиями организации труда, техники безопасности и эстетики. Классная доска размещена по центру и приспособлена для работы.

Методическое и дидактическое обеспечение:

В процессе образовательного процесса используются информационно- методические материалы:

- разнообразная литература: информационная, справочная, сборники занимательных заданий;
- наглядные пособия, инструкционные карты (видео из Интернет-ресурсов, обучение игре из периодических изданий (по возможности)),
- таблица условных обозначений для обучения игре в шахматы;
- диагностические методики для определения знаний, умений, и навыков детей;
- инструкции по технике безопасности
- ТСО (компьютер, звуковые колонки );

Кабинет оборудован шкафами для хранения принадлежностей для занятий с учащимися, методической литературы и наглядных пособий для занятий.

**Кадровое обеспечение программы:** руководитель творческого объединения, работающий по данной программе, должен иметь высшее или среднее специальное образование по специализации, а также обладать необходимыми знаниями по детской психологии.

## 2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для оценки результативности учебных занятий применяется:

- Начальная диагностика проводится с детьми на первых вводных занятиях на каждом этапе обучения, чтобы выявить уровень ЗУН, которые имеют дети.
- Промежуточный контроль может проводиться в форме соревнований на занятиях в творческом объединении, участии в районных соревнованиях по шахматам.

Теоретическую часть занятия промежуточного контроля можно провести в форме викторины или игры. Практическая работа – это товарищеская игра.

- Итоговый контроль:

- соревнования школьного, районного уровня.

#### **2.4. Оценочный материал**

При оценивании учебных достижений учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе стартового уровня «Шахматы» используются: их умение играть в шахматы, разыгрывать шахматные партии.

При оценке качества реализации программы применяются следующие критерии:

-практические навыки;

-проявление самостоятельности;

Оценочные материалы программы разработаны с учетом требований к базовому уровню освоения учебного материала и предусматривают отслеживание уровня начальных навыков овладения игре в шахматы.

## 2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### Методическое обеспечение программы

№ п\п	Тема	Приёмы и методы	Формы занятий	Дидактический материал и техническое оснащение	Формы проведения контроля
1	Вводное занятие	Фронтальный, репродуктивный.	беседа	Инструкция по ТБ Правила поведения обучающихся на занятиях	Тесты
2	Первое знакомство с Шахматным королевством.	Групповой, индивидуальный, продуктивный	Решение шахматных задач	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Применение приемов нападения
3	Шахматы – спорт, наука, искусство	Групповой, продуктивный	Лекция	Шахматные доски с набором шахматных фигур	тесты
4	Шахматная доска – поле шахматных сражений.	Групповой, индивидуальный, продуктивный	Игровые упражнения	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Защита в различных игровых ситуациях
5	Правила игры. Первоначальные понятия.	Групповой, индивидуальный.	Разбор классических упражнений	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Применение приемов нападения
6	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Тактика игры.	Групповой, индивидуальный, продуктивный	Разбор классических упражнений	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Защита в различных игровых ситуациях
7	Благородные пешки черно-белой доски	Групповой, индивидуальный, продуктивный	Разбор специально подобранных позиций	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Игровые упражнения
8	Король – самая важная, главная фигура. Стратегия игры.	Групповой, индивидуальный, продуктивный	Разбор специально подобранных позиций	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Разыгрывание эндшпиля
9	Ладья.	Групповой, индивидуальный, продуктивный	Разбор специально подобранных позиций	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Игровые упражнения
10	Слон.	Групповой, индивидуальный, продуктивный	Разбор специально подобранных позиций	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Игровые упражнения

11	«Могучая фигура» Ферзь.	Групповой, Индивидуальный продуктивный.	Разбор специально подобранных позиций	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Разыгрывание дебюта
12	Конь	Групповой, индивидуальный. продуктивный		Шахматные доски с набором шахматных фигур	Разыгрывание дебюта
13	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	Групповой, индивидуальный. продуктивный	Анализ сыгранных партий	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Оценка своих позиций и позиций соперника
14	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	Групповой, индивидуальный. продуктивный	Разбор специально подобранных позиций	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Основы стратегии
15	Мат – цель игры.	Групповой, индивидуальный. продуктивный	Решение шахматных задач	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Создание угрозы мата
16	Техника «матования» одинокого короля.	Групповой, индивидуальный. продуктивный	Решение шахматных задач	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Создание угрозы мата
17	Ничья. Пат	Групповой, индивидуальный. продуктивный	Разбор специально подобранных позиций	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Создание угрозы мата
18	Рокировка.	Групповой, индивидуальный. продуктивный	Разбор специально подобранных позиций	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Игровые упражнения
19	Шахматная партия. Начало шахматной партии.	Групповой, индивидуальный. продуктивный	Самостоятельная работа	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Игровые упражнения
20	Дебют. Правила и законы дебюта.	Групповой, индивидуальный. Частично-поисковый	Разбор специально подобранных позиций	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Разыгрывание дебюта
21	Короткие шахматные партии.	Групповой, индивидуальный. Частично-поисковый	Разбор классических партий	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Гамбиты

22	Сеансы одновременно игры.	Групповой, индивидуальный.частично-поисковый	Разбор классических партий	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Оценка своих позиций и позиций соперника
23	Занимательные страницы шахмат.	Групповой, индивидуальный.репродуктивный	Разбор классических партий	Компьютеры	Тренировочные игры с компьютером
24	Конкурсы решения задач, этюдов.	Групповой, индивидуальный.частично-поисковый	Тренировочные игры с компьютером	Компьютеры	Компьютерные шахматы
25	Спортивно-массовые мероприятия. Соревнования	Групповой, индивидуальный. Частично-поисковый	Самостоятельная работа	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Соревнования
26	Повторение	Групповой, индивидуальный.продуктивный	Тренировочные игры с компьютером	Компьютеры	Компьютерные шахматы
27	Итоговый урок	Групповой, индивидуальный.продуктивный	Соревнования	Шахматные доски с набором шахматных фигур	Самостоятельная работа

### Список литературы

#### Для педагога дополнительного образования:

1. И. Майзелис. "Шахматы".
2. Гик Е.А. Беседы о шахматах. - М.
3. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн
4. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М.

#### Для учащихся:

1. В. Костров. «Шахматы для детей, родителей и учителей».
2. И. Сухин. "Путешествия по шахматной стране".
3. Шахматы для начинающих.

### Приложение.

#### Первичная диагностика детей о шахматах

Цель анкетирования - выяснить знание ребят о шахматах.

1. Слышал ли ты когда-нибудь об игре «Шахматы»?  
- да;

- нет.
- 2. Умеешь ли ты играть в шахматы?
  - да;
  - нет;
  - нет, но хотел бы научиться.
- 3. ШАХМАТЫ — это спортивное состязание?
  - да;
  - нет.
- 4. Название какой игры в переводе с персидского языка означает «властитель умер»?
- 5. Какую страну считают родиной шахмат?
- 6. Как называется игровое шахматное поле?
- 7. Когда отмечается Международный день шахмат?
  - а) 22 июня;
  - б) 20 июля;
  - в) 10 ноября;
  - г) 12 декабря.

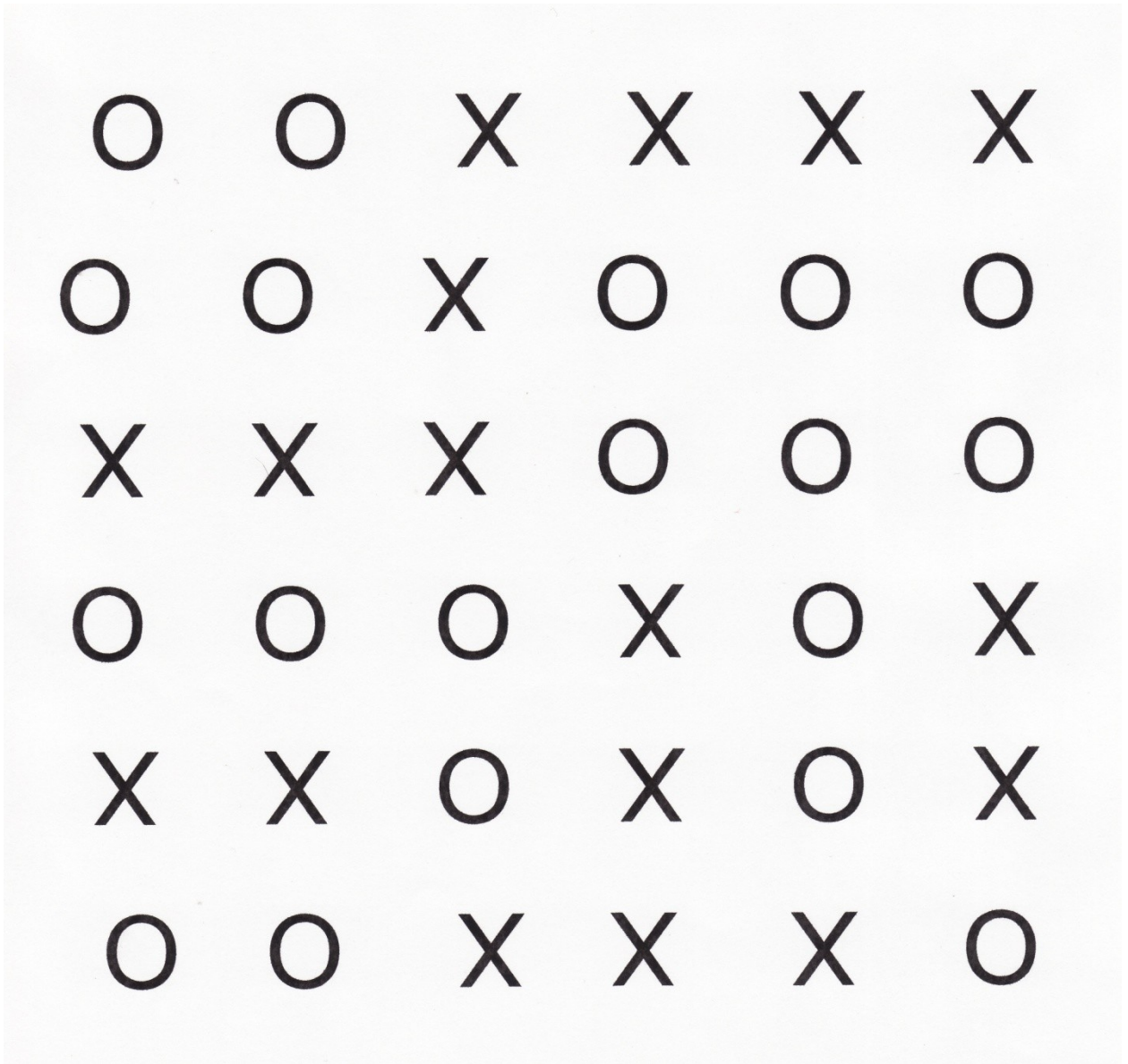
### Промежуточное диагностирование

#### **Тест №1**

##### **«Беглый счёт»**

Для проведения тестирования нам необходим рисунок, состоящий из чередующихся кружков и крестиков (всего 19 кружков и 17 крестиков), которые предлагается считать вслух, без остановки (палец для счёта не использовать!), по горизонтали число кружков и крестов в отдельности.

*Способ проверки результата тестирования:* для проверки тестирования необходимо засекают время, которое требуется испытуемому на подсчет чередующихся фигур, а так же учитывать все паузы при счёте и те моменты, когда испытуемый начинает сбиваться со счёта. После чего необходимо сопоставить количество пауз, ошибок и порядкового номера фигур, в том случае, если испытуемый сбился со счёта, далее следует вывод педагога об уровне распределения внимания у ребёнка.

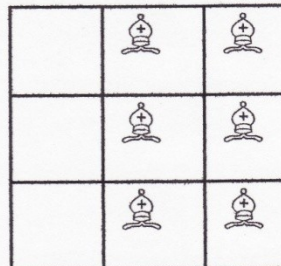
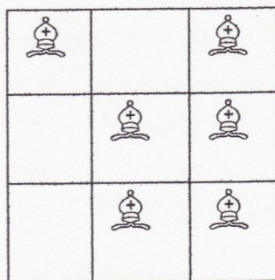
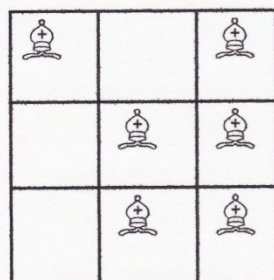
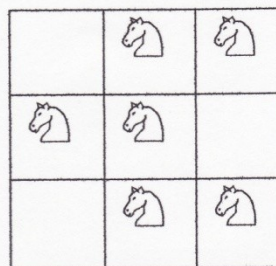
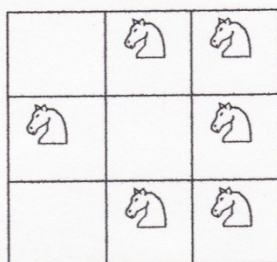
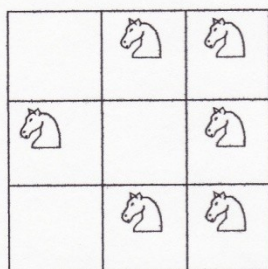
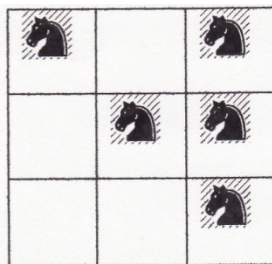
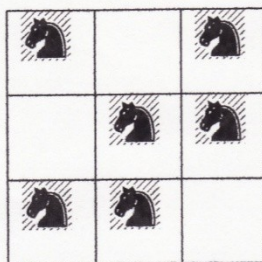
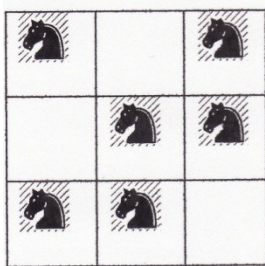


## Тест № 2

### «Занимательный квадрат»

Инструкция: «В трех квадратах нарисованы шахматные фигуры – черные кони. В двух квадратах они располагаются совершенно одинаково, а в оставшемся квадрате один конь помещен не так, как в остальных двух. Необходимо найти этот квадрат, и поставить сверху галочку. Это и есть ответом на предложенное задание. Если задача решена с конями, то точно так же ребёнку необходимо решить задание с белыми конями и слонами.

*Способ проверки результата тестирования:* Если ребенок безошибочно выполнил все три задания, то это является показателем соответствия его возрастной норме развития. Если ребёнок выполнил правильно только одно или два задания, то у ребенка есть проблемы в сфере внимания. Что выявляет импульсивных детей или очень эмоциональных. Тот ребёнок, который не справился ни с одним заданием, скорее всего, имеет низкий уровень развития умения сравнивать различные предметы. При таком результате занятия шахматами рекомендуются для развития аналитического мышления, но со сниженной нагрузкой, условиях.



### Тест №3

#### «Перепутанные линии»

Исследование концентрации и устойчивости внимания.

Задание к тесту: необходимо проследить линию слева направо, чтобы определить, где она кончается. Начинать нужно с линии А. Вы должны записать тот номер, которым эта линия заканчивается. Выполняя задание, нужно проследить линию взглядом, карандаш или палец при этом не пользоваться.

Педагогу необходимо засекают время, которое требуется ребёнку для того, чтобы проследить каждую линию на всём задании в целом. Выполнить задание необходимо не более чем за 5 минут.





#### Тест №4

##### «Разноцветные квадраты»

Данное тестирование составлено на основе цветового теста Люшера-Дорофеевой. Тест «Разноцветные квадраты» позволяет исследовать психофизиологическое состояние ребенка и сделать диагностику эмоционального настроя и уровень внутренней активности детей во время прохождения испытуемыми данного тестирования.

Для проведения теста каждому ребенку необходимо иметь три цветных карандаша: красный, синий и зеленый.

Раздаточным материалом для тестирования служит лист, на котором изображены два ряда по три одинаковых квадрата.

Для выполнения теста необходимо, чтобы верхний ряд квадратов был раскрашен так, чтобы каждый из них оказался раскрашенным только в один цвет – каждый квадрат в ряду может быть или только красный, или только зеленый, или только синий. Обязательным условием является то, чтобы все квадраты должны были разного цвета.

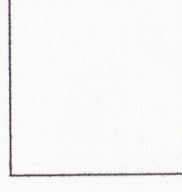
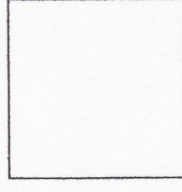
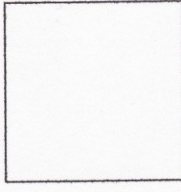
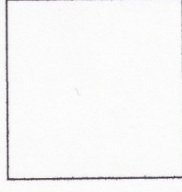
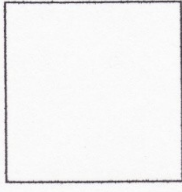
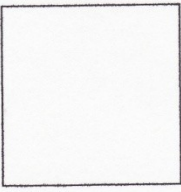
После выполнения ребенком раскрашивания верхнего ряда квадратов, ему дается новое задание, которое заключается в просмотре ребенком раскрашенного им ряда. На данном этапе тестирования педагог предлагает ребёнку подумать нравится ли ему такое расположение квадратов по цвету. Хочет ли ребёнок его изменить, или оставить все прежним. Второй ряд квадратов раскрашивается ребёнком произвольно (как захочет).

Таблица интерпретации результатов ( на основе разработки Дорофеевой)

Цветовая формула	Функциональное состояние	Описание функционального состояния
К - С - З	Функциональное напряжение	Состояние настороженности, которому свойственны ориентировочные эмоции, повышение внимания, активность;

	(ФН)	это состояние является оптимальным вариантом реагирования функциональной системы.
С - К - З	Функционально е расслабление (ФР)	Спокойное, устойчивое состояние, самое оптимальное для различных видов деятельности, не требующих напряжения; это состояние свидетельствует об отсутствии выраженных переживаний.
С - З - К	Функционально е возбуждение (ФВ)	Доминирование положительных эмоций - от переживания чувства удовлетворения до восторга, ликования.
К - З - С	Функционально е торможение (ФТ)	Состояние является следствием неудовлетворения потребностей (и полярно состоянию функционального возбуждения). Оно свидетельствует о доминировании отрицательных эмоций ( печаль, тоска); диапазон изменений - от состояния грусти до подавленности, от озабоченности до тревоги, перенапряжения всех систем организма.
З - С - К	Состояние аффективного возбуждения (АВ)	Активные аффекты с диапазоном изменения эмоций от переживания чувства нетерпения, возмущения до гнева, ярости.
З - К - С	Состояние аффективного торможения (АТ)	Доминирование сильных отрицательных эмоций с диапазоном от состояния растерянности, психического дискомфорта до страха.

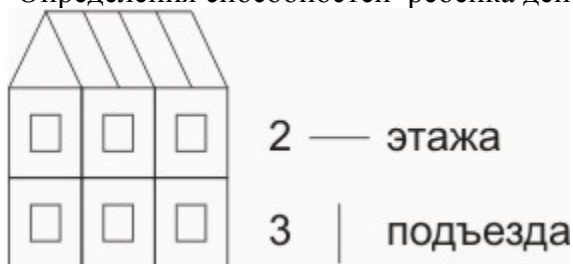
Необходимым условием для обучения шахматам является состояние функциональной напряженности (ФН) или функционального возбуждения (ФВ). Все другие состояния не способствуют данному виду деятельности. На основе результатов данных диагностических тестов можно предположить, что ребёнок откажется от занятий шахматами, если интеллектуальная деятельность вызывает у него сильный внутренний дискомфорт.



## Тест №5

### «Строим дом»

Определения способностей ребенка действовать в уме.



Инструкция: на картинке нарисован дом, в нем 2 этажа и 3 подъезда.

Нужно нарисовать дома по заданным проектам.

1 проект – 3 этажа и 2 подъезда.

2 проект – 4 этажа и 3 подъезда.

3 проект – 2 этажа и 1 подъезда.

Как показывает практика, дети, справившиеся с этим заданием, успешно осваивают шахматную игру. Даже выполнение одного или двух заданий дает хороший прогноз для обучения шахматам. Если ребенок не нарисовал правильно ни одного задания, а только копировал образец, то это может говорить о репродуктивном стиле деятельности (склонность только копировать действия взрослого без самостоятельного анализа условий предложенной задачи).

В случае отказа ребенка выполнять задание или подмены задания произвольным рисованием какого-то своего дома можно предположить слабое развитие поисковой активности. Это будет проявляться в отсутствии переноса полученных на занятиях шахматами знаний в собственную игру.

### Диагностическая карта уровня готовности к занятиям шахматами

Фамилия Имя	Внимание	Образное мышление	Утомляемость	Эмоциональный настрой	Результаты тестирования по каждому учащемуся			Средний показатель результатов
					Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	
Итого в %: 15 чел. – 100% 1 чел. = 6,67 %								

## **Высокий уровень - В; Средний уровень - С; Низкий уровень - Н.**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«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.