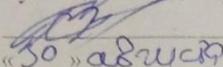


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КАРАКУЛИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

(МБОУ «КАРАКУЛИНСКАЯ СОШ»)

Согласовано

Руководитель центра

 Е.В. Коренева

«30» августа 2024 г.



«Каракулинская СОШ»

Г.Ш. Устюгова

2024 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
спортивного направления
«Удивительный мир шахмат»

Составитель:

Князев Валерий Валентинович

2024-2025 учебный год

Пояснительная записка.

Дополнительная общеразвивающая программа «Удивительный мир шахмат» общеинтеллектуального направления разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» от 06.10.2009 №373.

Игра в шахматы вырабатывает: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Новизна программы в том, что программа сочетает в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает у детей позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

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

Педагогическая целесообразность программы в том, что, шахматы, сочетая в себе элементы науки и искусства, могут вырабатывать у учащихся важные черты характера 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 определенных свойств характера. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру.

Обучающиеся познакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, научатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры.

Цели:

Личностное и интеллектуальное развитие ребенка, формирование общей культуры и организация содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

- **Обучающие:**
 - познакомить с историей шахмат,
 - дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.
- **Воспитывающие:**
 - привить любовь и интерес к шахматами учению в целом,
 - научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно,
 - научить уважать соперника,
- **Развивающие:**
 - развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности.
 - ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

Занимаются дети среднего и старшего школьного возраста.

Учащиеся, занимающиеся в кружке, могут быть и начинающими, так и уже имеющими представление о шахматной игре.

Формы занятий: групповые, индивидуальные, парные, коллективные, самостоятельные, и индивидуально-обособленные.

1. Практикум.
2. Контрольная работа.
3. Сеанс одновременной игры.
4. Турнир.
5. Блиц-турнир.
6. Конкурс.
7. Лекция.
8. Беседа.

Режим занятий – 2 часа в неделю

Программа обучения предусматривает 72 часа занятий в течение года - по 2 часа один раз в неделю.

Ожидаемые результаты и способности проверки:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
 - Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
 - Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).
 - Умение решать шахматные комбинации

Место проведения занятий: центр «Точка роста» МБОУ «Каракулинская СОШ»

Результаты освоения курса внеурочной

деятельности УРОВЕНЬ РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ

:

к концу учебного курса дети научатся:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- проводить рокировку;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
 - точно разыгрывать простейшие окончания.
 - играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
 - записывать партию и позиции, разыгрывать партию и по записи;

- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути ее достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.
- ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- сравнивать и анализировать действия других игроков;
- разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.
- осуществлять простейшие комбинации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

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

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью типичных шахматных задач, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Промежуточная аттестация проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.

ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностные:

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать свою роль, развиваться самостоятельно и ответственно.
- Развивать навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками.
- Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

Познавательные:

- Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- Учиться использовать знаково-символические средства представления информации.
- Использовать различные способы поиска информации по заданному кругу тем.
- Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.
- Владеть логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.
- Владеть начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)
- Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

Коммуникативные:

- Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.
- Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнения других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Регулятивные:

- Владеть способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.
- Находить способы решения и осуществления поставленных задач.
- Формировать умение контролировать свои действия.

- Учиться понимать причины успеха и неудач своей деятельности.

Обучаясь игре в шахматы, школьники постоянно тренируют логическое мышление, память, наблюдательность, внимание.

У них вырабатываются выдержка, воля, спокойствие, уверенность в своих силах.

Дети становятся более любознательны, расширяют свой кругозор. Шахматы требуют дисциплинированности, систематического самоконтроля. Уже первое правило шахматных соревнований: «Тронул фигуру – обязан сделать ход» – указывает на строгую ответственность в шахматах.

Формы подведения итогов реализации программы (соревнования)

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН КРУЖКА «Удивительный мир шахмат»

№	Наименование темы раздела	Количество часов
	Тема 1. Введение. Организационное занятие.	1
1	Знакомство с детьми. Постановка задачи на год. Правил техники безопасности.	1
	Тема 2. Шахматы – спорт, наука и искусство.	1
2	История возникновения шахмат. Различные системы проведения шахматных турниров. Этика поведения шахматиста во время игры.	1
	Тема 3. Правила игры в шахматы, особенности шахматной борьбы.	4
3	Игровые пути шахматной доски. Обозначение поля шахматной доски, о шахматных фигурах; шахматной нотации.	1
4	Ходы фигур, поле под ударом. Цель игры в шахматы. Шахматные ситуации (шах, мат, пат). Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Оправа и обязанности игрока.	1
5	Сравнительная ценность фигур. Размен. Из чего состоит шахматная партия: начало (дебют), середина (миттельшпиль), окончание (эндшпиль). Десять правил для начинающих в дебюте. Записи партии.	1
6	Различные виды преимущества. Силовые методы борьбы. Оценка позиции. Шахматные разряды и звания. Рейтинг-лист.	1
	Тема 4. Шахматная доска и фигуры.	2
7	Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат.	1
8	Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.	1
	Тема 5. Ходы взятия фигур.	4
9-10	Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске.	2
11-12	Начальная позиция. Запись шахматных позиций. Практическая игра.	2
	Тема 6. Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат.	8
13-14	Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат.	2
15-16	Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход	2
17-18	Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пат.	2
19-20	Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.	2
	Тема 7. Запись шахматных ходов.	4

21-22	Принципзаписиперемещенияфигуры.Полнаяикраткаянотация.	2
23-24	Условныеобозначенияперемещения,взятия,рокировки. Шахматныйдиктант.	2
	Тема 8. Ценность шахматных фигур. Нападение и защита,размен.	6
25-26	Ценностьфигур.Единицаизмеренияценности.	2
27	Изменениеценностиивзависимости от ситуации на доске.Размен.Равноценный инеравноценный размен.	1
28	Материальныйперевес,качество.	1
29-30	Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки.Шахматныйдиктант.	2

	Тема9.Общиепринципыразыгрываниядебюта.	10
31-32	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр ирасположениепешеквдебюте.	2
33-34	Классификациядебютов.Анализучебныхпартий..	2
35-36	Раннееразвитиеферзя.Дебютныеловушки.	2
37-40	Соревнования.	4
	Тема10.Простейшиесхемывдостиженияматовыхситуаций.	1
41	Матводиноход. Двойной,вскрытыйшах.Линейныйматдвумя ладьями.Матферземиладией.Детскиймат.Тренировочныепартии.	1
	Тема11.Тактика.Тактическиеударыикомбинации.	4
42	Нападение на фигуру созданием удара. Нападение на фигуруустрашениемзащищающего удара.	1
43	Защитафигуры.Вилка.Обмен.Подставка.Контрудар.Связифигур. Двойнойудар.	1
44	Сквозноенападение(рентген).Перекрытие.Сочетаниеприемов нападения.Угроза мата водин ход.	1
45	Создание угрозы мата. О противодействии угрозы мата. Полезные иопрометчивыешаги.Тренировочные партии.	1
	Тема12. Эндшпиль.	5
46	Эндшпиль.Лишняя пешка – никогда не лишняя. Активный пароль.Атакавэндшпиле.Фигурапротивпешки.Борьбафигур. Позиционная ничья. Практические занятия. Разбор и проигрываниеиспартеромспециальноподобранныхпозиций,решение задач.	1
47	Дебют.Планвдебюте.Дебютныепринципы.Гамбиты.Выбор дебютного репертуара. Основные виды дебютов. Разыгрываниефигур.	1

48	Эндшпиль.Лишняя пешка – никогда не лишняя. Активный пароль.Атакавэндшпиле.Фигурапротивпешки.Борьбафигур.Позиционнаяничья.Практическиезанятия.Разборпроигрывание спартнеромспециальноподобранныхпозиций,решениезадач.	1
49	Курсшахматныхокончаний.Пешечныеокончания.Правило квадрата.Корольи пешкапротивкороля.	1
50	Оппозиция.Золотоеправилооппозиции.Корольгуляетпо треугольнику.Цугцванг.	1
51	Конь против ферзя, ладьи, слона. Ладейные, коневые и слоновыеокончания.Правилаигрывэндшпиле.Практическиезанятия.Тренировочныепартии.	1
	Тема13.Конкурсыпорешению задачиэтюд.	3
52	Ознакомлениесшахматнымизадачамиэтюдами,ихрешение, определениепобедителей.	1
53	Сеансы одновременной игры. Проведение руководителемобъединениясеансоводновременнойигры (втомчислеи тематических)споследующимразборомпартий.	1
54	Соревнования,турниры(поотдельномуграфику).Индивидуальные занятия.	1
	Тема14.Шахматы–спорт,наука,искусство.	1
55	Краткаяисторияшахмат,сильнейшие шахматисты.Классификационнаясистема.Различныесистемыпроведения.	1
	Тема15. Шахматнаялитература.	1
56	Методикаработысшахматнойлитературой.Навыки самодисциплины и способы самосовершенствования.Шахматнаянотация,записьпартии.Словарьшахматнойкомпозиции.	1
	Тема16. Тактика.	3
57	О шахматных планах. Как создается план игры. Оценка позиции.Тактическиеударыикомбинации.Завлечениеиотвлечение	1
58	Перегрузка фигур. Промежуточный ход. Захват пункта. Атака накороля.Слабый пунктпри рокировках. Контратака.	1
59	Практические занятия. Разбор специально подобранных позиций.Анализпартийлучшихшахматистов.	1
	Тема17.Стратегия.	3
60	Чтотакоестратегияистратегическийплан.Мобилизациясил. Борьбазацентр.Центрыоткрытые,закрытые,фиксированные.	1
61	Расположение пешек. Пешки изолированные, сдвоенные, отсталые ивисячие.Карлсбадскаяструктура. Пешечныйперевес.	1
62	Взаимодействиесил.Пятьтиповвзаимодействияфигур.Пять факторов,определяющихценностьфигур.Борьба запешкииполя. Как активизировать собственные фигуры. Практическое управлениепоосновам стратегии.	1
	Тема18. Эндшпиль.	2
63	Лишняяпешка–никогданелишняя.Активныйпароль. Атакав эндшпиле.Фигурапротивпешки.Борьбафигур.	1
64	Позиционнаяничья. Практические занятия. Разбор и проигрывание спартнеромспециальноподобранныхпозиций,решениезадач.	1
	Тема19.Дебют.Планв дебюте.	1
65	Дебютныепринципы.Гамбиты.Выбордебютногорепертуара. Основныевидыдебютов.Разыгрывание фигур.	1
	Тема20.Шахматныекомпьютеры.	2

66	Человек и компьютер. Методы игры человека и алгоритм игры компьютера. Сила и слабость игровых программ.	1
67	Практические занятия. Тренировочные игры с компьютером с последующим разбором партий.	1
	Тема 21. Конкурсы по решению задач этюдов.	5
68-69	Решение конкурсных задач этюдов. Сеансы одновременной игры.	2
70-72	Соревнования	3
	ИТОГО	72

СОДЕРЖАНИЕ КРУЖКА «Удивительный мир шахмат»

Тема 1. Введение. Организационное занятие.

Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Правила техники безопасности.

Тема 2. Шахматы – спорт, наука и искусство.

История возникновения шахмат. Различные системы проведения шахматных турниров. Этика поведения шахматиста во время игры.

Тема 3. Правила игры в шахматы, особенности шахматной борьбы.

Игровые пути шахматной доски. Обозначение поля шахматной доски, о шахматных фигурах; шахматной нотации. Ходы фигур, поле под ударом. Цель игры в шахматы.

Шахматные ситуации (шах, мат, пат). Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. О правах и обязанностях игрока. Сравнительная ценность фигур. Размен. Из чего состоит шахматная партия: начало (дебют), середина (миттельшпиль), окончание (эндшпиль). Десять правил для начинающих в дебюте. Записи партии. Различные виды преимущества.

Силовые методы борьбы. Оценка позиции. Шахматные разряды и звания. Рейтинг-лист.

Тема 4. Шахматная доска и фигуры.

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения. Тема 5. Ходы и взятия фигур.

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки.

Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске.

Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля.

Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций.

Практическая игра.

Тема 6. Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат.

Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Тема 7. Запись шахматных ходов.

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

Тема 8. Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен.

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.

Тема 9. Общие принципы разыгрывания дебюта.

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Раннее развитие ферзя.

Дебютные ловушки. Соревнования.

Тема 10. Простейшие схемы достижения матовых ситуаций.

Мат в один ход. Двойной, вскрытый шах. Линейный мат двумя ладьями. Мат ферзем и ладьей. Детский мат. Тренировочные партии.

Тема 11. Тактика. Тактические удары и комбинации. Нападение на фигуру созданием удара. Нападение на фигуру у страшилки защитного удара. Защита фигуры. Вилка. Обмен.

Подставка. Контрудар. Связи фигур. Двойной удар. Сквозное нападение (рентген). Перекрытие.

Сочетание приемов нападения. Угроза мата в один ход. Создание угрозы мата.

Опроотиводействии угрозы мата. Полезные и прометчивые шаги. Тренировочные партии.

Тема 12. Эндшпиль.

Курс шахматных окончаний. Пешечные окончания. Правило квадрата. Король и пешка против короля. Опозиция. Золотое правило опозиции. Король гуляет по треугольнику. Цунгванг.

Ладейные, коневые и слоновые окончания. Правила игры в эндшпиле. Практические

занятия. Тренировочные партии. Дебют. Принципы развития дебюта. Основные цели дебюта. Главные

е

– быстрое развитие фигур и борьба за центр. Классификация дебютов. Дебют, с которого нередко делается мат. Преждевременный выход ферзем. Тренировочные партии.

Тема 13. Конкурсы по решению задач и этюдов.

Ознакомление с шахматными задачами и этюдами, их решение, определение победителей. Сеансы одновременной игры. Соревнования, турниры (по отдельному графику).

Индивидуальные занятия. Проведение индивидуальных занятий с детьми, у которых возникают трудности с усвоением программы, а также с учащимися, которые способны на изучение материала быстрее и глубже остальных.

Тема 14. Шахматы – спорт, наука, искусство.

Краткая история шахмат, сильнейшие шахматисты. Классификационная система.

Различные системы проведения.

Тема 15. Шахматная литература.

Методика работы с шахматной литературой. Навыки самодисциплины и

способы самосовершенствования. Шахматная нотация, запись партии. Словарь шахматной композиции. Тема 16. Тактика.

О шахматных планах. Как создается план игры. Оценка позиции. Тактические удары и

комбинации. Завлечение и отвлечение. Перегрузка фигур. Промежуточный ход. Захват

пункта. Атака на короля. Слабый пункт при рокировке. Контратака. Практические занятия.

Разбор специально подобранных позиций. Анализ партий лучших шахматистов.

Тема 17. Стратегия.

Что такое стратегия и стратегический план. Мобилизация сил. Борьба за центр.

Центры открытые, закрытые, фиксированные. Расположение пешек. Пешки изолированные,

сдвоенные, отсталые и висячие. Карлсбадская структура. Пешечный перевес.

Взаимодействие сил. Пять типов взаимодействия фигур. Пять факторов, определяющих

ценность фигур.

Борьба за пешки и поля. Как активизировать собственные фигуры. Практическое управление по основам стратегии.

Тема 18. Эндшпиль.

Лишняя пешка – никогда не лишняя. Активный пароль. Атака в эндшпиле. Фигура против пешки. Борьба фигур. Позиционная ничья. Практические занятия. Разбор и проигрывание спартерном специально подобранных позиций, решение задач.

Тема 19. Дебют. План дебюте.

Дебютные принципы. Гамбиты. Выбор дебютного репертуара. Основные виды дебютов. Разыгрывание фигур.

Тема 20. Шахматные компьютеры.

Человек и компьютер. Методы игры человека и алгоритм игры компьютера. Сила и слабость игровых программ. Практические занятия. Тренировочные игры с компьютером с последующим разбором партий.

Тема 21. Конкурсы по решению задач и этюдов.

Решение конкурсных задач и этюдов. Сеансы одновременной игры. Индивидуальные занятия. Работа с карточками и компьютером, разбор и анализ партий. Итоговое занятие. Подведение итогов работы, обзор выполнения поставленных задач. Внутриклубные соревнования.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. В.И.Мульдьяров.Шахматыуроки мудрой игры.РостовнаДону.:»Феникс»,2009.
2. ГилВ.Я.Необычныешахматы. –М.:Астрель,2012.
3. Шишигин.ШахматныйГоризонт.Кызыл–1978г
4. КарахалЮ.И.Шахматы– увлекательнаяигра. -М.:Знание,1982.
5. КостьевА.Н.Учителюошахматах. -М,:Физкультураиспорт,1986.
6. КостьевА.Н.Урокишахмат. -М.:Физкультураиспорт,1994.
7. ПанВ.Н.Сборникшахматных задач,этюдов,головоломок.-Донецк:2011.
8. ПожарскийВ.Н.,Шахматныйучебник–Рязань:1994.
9. Славин И.И.Учебник-задачник шахмат. – Архангельск: тт. 1-7, Правда Севера, 1997-2000.
10. Шахматы.Энциклопедическийсловарь.-М.:Советскаяэнциклопедия,1990.
11. ЮдовичМ.М.Занимательныешахматы–М.:«Физкультураиспорт»,1966.

Для обучающихся:

1. АгафоновА.В.ШахиМат.Задачидля начинающих. -Казань,Учебноеиздание.1994.
2. БреттН.Какигратьвшахматы –М.:Слово,1999.
3. ВолчокА.С.Самоучительтренажершахматиста.-Николаев:Мысль,1991.
4. ГоренштейнР.Я.Подарокюномушахматисту. –М.:Синтез,1994.
5. Давыдюк С.И. Начинаящим шахматистам. Упражнения. Партии. Комбинации. - Минск:Полымя,1994 .
6. ИващенкоС.Д.Сборникшахматныхкомбинаций.-Киев,1986
7. МацукевичА.А.Шахматныеправила –М.:Астрель,2007.
8. НестеровД.В.Учебникшахматнойигрыдля начинающих.–М.:РиПДЛ-Классик,2006.
9. ШишигинБ.В.ШахматныйГоризонт.Кызыл–1978г

Приложение

Дидактические игры и игровые задания.

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

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

“Волшебный мешочек”. Вне прозрачного мешочка по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“Игра на уничтожение” – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто победит все фигуры противника.

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

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

“Перехитри часовых”. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур. **“Сними часовых”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Приложение 2.

Дидактические задания.

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

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

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

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

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

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

“Выигрыш материала”. “Накажи пешку еда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

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

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

“Чембить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек. **“Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом. **“Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал или объявить красивый мат в три хода.

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

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру. **“Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

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

“Выигрыш линии чья?”. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

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

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

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

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

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода. **“Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

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

