

«Шахматы, первый год».

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

III. Начальная расстановка фигур.

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило *«Каждый ферзь любит свой цвет»*. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

IV. 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

V. Цель шахматной партии.

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии.

Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

К концу первого 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.

К концу первого 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.

«Шахматы, второй год»

«Шахматы, второй год» – логическое продолжение начатой работы. Учебно-методический комплект состоит из программы «Шахматы, второй год», учебника для второго класса «Шахматы, второй год, или играем и выигрываем», пособия для учителя «Шахматы, второй год, или учусь и учу», книга «Шахматный задачник, второй год обучения».

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а также знакомство с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; дети учатся решать шахматные задачи.

Программа «Шахматы, второй год» предусматривает 34 учебных занятий, по одному занятию в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь детям предстоит усваивать простейшие методы реализации материального и позиционного преимуществ.

Важной вехой в овладении шахматными основами становится умение учащихся ставить мат.

Учебный курс включает пять тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала».

I. Краткая история шахмат.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

II. Шахматная нотация.

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.

III. Ценность шахматных фигур.

Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

IV. Техника матования одинокого короля.

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

V. Достижение мата без жертвы материала.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

К концу второго года обучения дети должны *знать*:

- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.

К концу второго года обучения дети должны *уметь*:

- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.

«Шахматы, третий год».

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

II. Основы дебюта.

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

1. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».
2. Борьба за центр.

3. Безопасная позиция короля. Значение рокировки.
4. Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками. Классификация дебютов.

III. Основы миттельшпиля.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о **тактике**. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о **стратегии**. Пути реализации материального перевеса.

IV. Основы эндшпиля.

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

К концу третьего года обучения дети должны *знать*:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

«Шахматы, четвертый год»

«Шахматы, четвертый год» - используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого обучающимся предлагаются задачи для самостоятельного решения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Занятия посвящены в основном совершенствованию игры в миттельшпиле, поскольку главная борьба происходит в середине партии. Основные темы курса «Анализ и оценка позиции», «Шахматные комбинации», «План в шахматах».

Учащиеся учатся элементарно анализировать позицию и на основе анализа составлять простейший план дальнейшей игры. Дети знакомятся с темами комбинаций, учатся находить несложные тактические приемы и проводить комбинации.

Учащиеся принимают участие в соревнованиях.

I. Шахматная партия.

О трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах: материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное

преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

II. Анализ и оценка позиции.

Основные правила игры в миттельшпиле (В.Стейниц). Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).

III. Шахматная комбинация.

Пути поиска комбинации.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (**матовые комбинации**). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.

Матовые комбинации на мат в три хода.

Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др....

Комбинации, ведущие к ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

К концу четвертого года обучения дети должны *знать*:

- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

К концу четвертого года обучения дети должны *уметь*:

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;

- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

1. Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

➤ личностные результаты — готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;

➤ метапредметные результаты — освоенные обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

➤ предметные результаты — освоенный обучающимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «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 группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по спортивно-оздоровительному направлению «шахматы» - является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. 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.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. 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 всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. 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. Формы учета знаний и умений, система контролирующих материалов для оценки планируемых результатов освоения программы внеурочной деятельности

Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее 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 используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Виды контроля:

- текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- промежуточный контроль проводится один раз в полугодие в форме итоговая аттестация, проводится в конце каждого учебного года, в форме тестирования, выполнение тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

Оценивание результатов:

По итогам тестирования каждому обучающемуся выставляется отметка (в форме значка):

- треугольник - удовлетворительно,
- цветочек - хорошо,
- звездочка - отлично.

Итоговая оценка выводится как средний балл из суммы оценок.

3. Материально-техническое обеспечение.

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;
- шахматные часы – 2 штуки;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками – 10-12 штук.

4. Список литературы

1. Авербах Ю. «Что нужно знать об эндшпиле». / М.: ФиС, 1979.
1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. / М.: ФиС, 1972.
2. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. / М.: Просвещение, 1983.
3. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 4 и 3 разрядов. / М.: Всероссийский шахматный клуб, 1969.
4. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольников шахматной игре. / М.: ГЦОЛИФК, 1984.
5. Гришин В. Малыши играют в шахматы. / М.: Просвещение, 1991.
6. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. / М.: Детская литература, 1980.
7. Журавлев Н. Шаг за шагом. / М.: ФиС, 1986.
8. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. / Л.: Детская литература, 1985.
9. Злотник Б., Кузьмина С. Курс-минимум по шахматам. / М.: ГЦОЛИФК, 1990.
10. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. / Киев: Радянська школа, 1986.
11. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. / М.: ФиС, 1983.
12. Князева В. Азбука шахматиста. / Ангрэн, 1990.
13. Князева В. Уроки шахмат. / Ташкент: 1992.
14. Князева В. Уроки шахмат в общеобразовательной школе (методические рекомендации). / Ташкент: 1987.
15. Костьев А.. Уроки шахмат. / М.: ФиС, 1984.
16. Костьев А. Учителю о шахматах. / М.: Просвещение, 1986.
17. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. / М.: ФиС, 1980.
18. Майзелис И. Шахматы. / М.: Детгиз, 1960.
19. Нимцович А. Моя система. / М.: ФиС, 1984.

20. Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы. / М.: Просвещение, 2002.
21. Сухин И. Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
22. Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
23. Шахматы – школе. Сост. Б.Гершунский, А.Костьев. / М.: Педагогика, 1991;
24. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / М.: Просвещение.1997.
25. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу.
26. Сухин И. Шахматы, второй год, или играем и выигрываем. / М.: Просвещение.1999.
27. Сухин И. Шахматы, второй год, или учусь и учу.
28. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. / М.: Просвещение.1999.
29. Сухин И. Шахматы, третий год, или учусь и учу.
30. Суэтин А. Как играть дебют. / М: ФиС, 1981.
31. Хенкин Б. Последний шах. / М: ФиС, 1979.
32. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности. / М.: ГЦОЛИФК, 1986.
33. Шахматы. Энциклопедический словарь. / М: Советская энциклопедия, 1990.
34. Юдович М. Занимательные шахматы. / М: ФиС, 1976.

6. Тематическое планирование.

Тематическое планирование 1 год обучения

№	тема	Кол-во часов
1	Шахматная доска.	4
2	Шахматные фигуры.	9
3	Начальная расстановка фигур.	4
4	Ходы и взятие фигур.	8
5	Цель шахматной партии.	5

6	Игра всеми фигурами из начального положения.	3
	всего	33

Тематическое планирование 2 год обучения

№	тема	Кол-во часов
1	Краткая история шахмат.	6
2	Шахматная нотация.	8
3	Ценность шахматных фигур	10
4	Техника матования одинокого короля.	6
5	Достижение мата без жертвы материала.	4
	всего	34

Тематическое планирование 3 год обучения

№	тема	Кол-во часов
1	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	3
2	Основы дебюта.	9
3	Основы миттельшпиля.	10
4	Основы эндшпиля.	12
	всего	34

Тематическое планирование 4 год обучения

№	тема	Кол-во часов
1	Шахматная партия.	8
2	Анализ и оценка позиции.	8
3	Шахматная комбинация.	18
	всего	34

7. Календарно-тематическое планирование.

1 год обучения

№	Тема	часы
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Белые и черные поля.	1
2	Шахматная доска.	1
3	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	1
4	Центр шахматной доски.	1
5	Белые фигуры, черные фигуры.	1
6	Ладья.	1

7	Слон.	1
8	Ферзь.	1
9	Конь.	1
10	Пешка.	1
11	Король.	1
12	Сравнительная сила фигур.	1
13	Ценность шахматных фигур	1
14	Начальное положение (начальная позиция).	1
15	Расположение каждой из фигур в начальном положении;	1
16	Правило «Каждый ферзь любит свой цвет».	1
17	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	1
18	Правила хода и взятия каждой из фигур.	1
19	Игра «на уничтожение».	1
20	Белопольные и чернопольные слоны,	1
21	Одноцветные и разноцветные слоны.	1
22	Качество. Легкие и тяжелые фигуры.	1
23	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки.	1
24	Взятие на проходе.	1
25	Превращение пешки.	1
26	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	1
27	Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля.	1
28	Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья.	1
29	Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход.	1
30	Длинная и короткая рокировка и ее правила.	1
31	Шахматная партия. Начало шахматной партии.	1
32	Представления о том, как начинать шахматную партию.	1
33	Короткие шахматные партии.	1

2 год обучения

№	Тема	часы
1	Рождение шахмат.	1
2	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.	1
3	Обозначение вертикалей. П/и: «Назови вертикаль».	1
4	Обозначение горизонталей. П/и: «Назови горизонталь».	1
5	От чатуранги к шатранджу.	1
6	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей. П/и: «Назови диагональ».	1
7	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей. П/и: «Диагональ».	1
8	Наименование полей. П/и: «Какого цвета поле?».	1
9	Наименование полей, шахматных фигур. П/и: «Кто быстрее».	1
10	Шахматы проникают в Европу.	1

11	Наименование полей, шахматных фигур. П/и: «Вижу цель».	1
12	Ценность шахматных фигур.	1
13	Ценность шахматных фигур. П/и: «Кто сильнее?».	1
14	Чемпионы мира по шахматам.	1
15	Сравнительная сила фигур.	1
16	Сравнительная сила фигур. П/и: «Обе армии равны».	1
17	Абсолютная и относительная сила фигур.	1
18	Сравнительная сила фигур. П/и: «Выигрыш материала».	1
19	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	1
20	Достижение материального перевеса.	1
21	Нападение и защита.	1
22	Способы защиты.	1
23	П/и: «Защита».	1
24	Шахматные правила FIDE.	1
25	Мат различными фигурами.	1
26	Ферзь и ладья против короля.	1
27	Две ладьи против короля.	1
28	Король и ферзь против короля.	1
29	Этика шахматной борьбы.	1
30	Король и ладья против короля.	1
31	Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры).	1
32	Миттельшпиле (середина игры).	1
33	Эндшпиле (конец игры).	1
34	Защита от мата.	1

3 год обучения

№	Тема	часы
1	Шахматная партия.	1
2	Правила и законы дебюта.	1
3	Дебютные ошибки.	1
4	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
5	Игра на мат с первых ходов партии.	1
6	Детский мат и защита от него.	1
7	Игра против «повторюшки-хрюшки».	1
8	Связка в дебюте.	1
9	Коротко о дебютах.	1
10	Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль).	1
11	Игры: «Мат в один ход». «Поймай ладью». «Поймай ферзя».	1
12	Двух- и трехходовые партии. «Можно ли побить пешку?».	1
13	«Можно ли сделать рокировку?». «Захвати центр».	1
14	«Чем бить фигуру?». «Сдвой противнику пешки».	1
15	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине	1

	шахматной партии.	
16	Понятие о тактике.	1
17	Тактические приемы.	1
18	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1
19	Открытое нападение.	1
20	Открытый шах.	1
21	Двойной шах.	1
22	Понятие о стратегии.	1
23	Пути реализации материального перевеса	1
24	Элементарные окончания.	1
25	Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя).	1
26	Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи),	1
27	слона (простые случаи), коня (простые случаи).	1
28	Матование двумя слонами (простые случаи).	1
29	Матование слоном и конем (простые случаи).	1
30	Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	1
31	Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция.	1
32	Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали.	1
33	Ключевые поля. Удивительные ничейные положения	1
34	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1

4 год обучения

№	Тема	часы
1	Шахматная партия.	1
2	Правила и законы дебюта.	1
3	Дебютные ошибки.	1
4	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
5	Игра на мат с первых ходов партии.	1
6	Детский мат и защита от него.	1
7	Игра против «повторюшки-хрюшки».	1
8	Связка в дебюте.	1
9	Коротко о дебютах.	1
10	Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль).	1
11	Игры: «Мат в один ход». «Поймай ладью». «Поймай ферзя».	1
12	Двух- и трехходовые партии. «Можно ли побить пешку?».	1
13	«Можно ли сделать рокировку?». «Захвати центр».	1
14	«Чем бить фигуру?». «Сдвой противнику пешки».	1
15	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине	1

	шахматной партии.	
16	Понятие о тактике.	1
17	Тактические приемы.	1
18	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1
19	Открытое нападение.	1
20	Открытый шах.	1
21	Двойной шах.	1
22	Понятие о стратегии.	1
23	Пути реализации материального перевеса	1
24	Элементарные окончания.	1
25	Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя).	1
26	Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи),	1
27	слона (простые случаи), коня (простые случаи).	1
28	Матование двумя слонами (простые случаи).	1
29	Матование слоном и конем (простые случаи).	1
30	Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	1
31	Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция.	1
32	Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали.	1
33	Ключевые поля. Удивительные ничейные положения	1
34	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1

Приложение №1

Дидактические игры и игровые задания.

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

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

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

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

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

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

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

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

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

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

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Приложение № 2

Дидактические задания.

«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход не рокированному королю».

«Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

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

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Выигрыш материала». «Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

«Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

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

«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«**Мат в три хода**». Белые начинают и дают мат в три хода.

«**Выигрыш фигуры**». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«**Квадрат**». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«**Проведи пешку в ферзи**». Требуется провести пешку в ферзи.

«**Выигрыш или ничья?**». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«**Куда отступить королем?**». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«**Путь к ничьей**». Точной игрой нужно добиться ничьей.

«**Самый слабый пункт**». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«**Вижу цель!**». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

«**Объяви мат в два хода**». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«**Сделай ничью**». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«**Выигрыш материала**». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.