

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Селищинская средняя общеобразовательная школа»
Краснослободского муниципального района
Республики Мордовия

Рассмотрена и одобрена на заседании методического
объединения учителей естественнонаучного цикла
Руководитель МО Басерова /Бардина Т.А./
«30» августа 2023 г.

Утверждена руководителем образовательного
учреждения
«31» августа 2023 г. /Волкова В.Н./



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности «Шахматы. Начальный курс», 5 – 8 классы

Рабочая программа составлена на основании: примерной программы
внеурочной деятельности. Начальное и основное образование /[В.А. Горский,
А.А. Тимофеев, Д.В. Смирнов и др.]; под редакцией В.А. Горского. –
М.: Просвещение, 2014

Учитель..... Бякин Петр Алексеевич
Класс 5 – 8
Всего часов в год 85
Всего часов в неделю ... 2

2023 – 2024 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса «Шахматы» составлена на основе примерной программы внеурочной деятельности (начальное и основное общее образование) Горский В.А., Тимофеев А.А., Смирнов Д.В. и др./Под ред. Горского Д.В. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование (Стандарты второго поколения) М.: Просвещение, 2014.

АКТУАЛЬНОСТЬ:

Программа «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

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

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ученик, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЗНАЧИМОСТЬ:

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

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

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ученик, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

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

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

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

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

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

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

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

ЗАДАЧИ:

Обучающие:

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ:

Программа рассчитана на 1 год обучения из расчета 0,5 часа в неделю в каждом (5 – 8) классе.

Всего: 17 часов в год в каждом 5 – 8 классах.

ПРОГРАММА ПРЕДУСМАТРИВАЕТ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ:

- 1) теоретические (знакомство с шахматами, изучение каждой фигуры, ее роль, функции);
- 2) практические (непосредственно шахматная игра, соревнования в группе).

ОСОБЕННОСТИ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ ДЕТЕЙ:

Данная рабочая программа ориентирована на учащихся 5 – 8 классов (10 – 15 лет).

ОСОБЕННОСТ НАБОРА ДЕТЕЙ – свободный.

ФОРМЫ И ВИДЫ РАБОТЫ:

- групповая работа;
- работа в парах;
- индивидуальная работа;
- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки;
- участие в турнирах и соревнованиях.

УРОВЕНЬ РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ:

1 уровень:

учащиеся должны **знать:**

–шахматную доску и ее структуру;

–обозначение полей линий;

–ходы и взятия всех фигур, рокировку;

–основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

уметь:

–играть партию от начала до конца по шахматным правилам;

–записывать партии и позиции, разыгрывать партии 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.

2 уровень:

учащиеся должны **знать:**

–выигрышные стратегии матования одинокого короля;

уметь:

–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.

3 уровень:

учащиеся должны **знать:**

–основные идеи комбинаций различных типов;

уметь:

–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.

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

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, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностные:

–Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.

–Формировать уважительное отношение к иному мнению.

–Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.

–Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.

–Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные. Познавательные:

–Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.

- Учиться использовать знако-символические средства представления информации.
- Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.
- Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.
- Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.

–Овладевать 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 мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Регулятивные:

- Овладевать 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 неуспеха своей деятельности.

Предметные:

В результате изучения курса «Шахматы. Начальный курс» учащийся научится:

- правилам игры в шахматы, включая сложные моменты: пат, трехкратное повторение ходов, вечный шах, взятие на проходе и др.;
- определять ценность шахматных фигур, объяснять, почему одни фигуры сильнее, а другие – слабее;
- понимать цель игры;
- ставить мат;
- элементарным тактическим приемам: вилка, связка, и успешно применять их на практике;
- разыгрывать основные дебюты, распознавать и исправлять типичные ошибки в начале партии;
- составлять простейшие планы в миттельшпиле, например, матовая атака на короля или размены с переходом в выигранное окончание;
- ставить мат одинокому королю: ферзем и ладьей, двумя ладьями, ферзем, ладьей, двумя слонами;
- записывать шахматную партию;
- пользоваться шахматными часами, следовать шахматному этикету при игре в турнирах;
- понимать систему присвоения шахматных разрядов и званий.

Содержание курса внеурочной деятельности

5 – 9 классы

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен начинающим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Введение. Немного истории

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

Шахматная доска и шахматное войско

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

Начальная расстановка фигур на доске. Знакомство с шахматной армией. Названия шахматных фигур, начальная расстановка на доске. Типичные ошибки, возникающие при начальной расстановке фигур.

Ходы фигур и пешек

Ходы и взятие шахматных фигур и пешек.

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

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

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

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

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

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

Цель шахматной игры

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

Двойной шах как разновидность вскрытого шаха.

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

Необычные ходы шахматных фигур и пешек

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

Ничья

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

Запись ходов партии и относительная ценность шахматных фигур

Шахматная нотация, правила записи. Применение шахматной нотации на примере приведенной шахматной партии. Виды нотации: короткая и длинная. Знаки, используемые для комментирования шахматной партии и оценки шахматной позиции. Ценность шахматных фигур. Относительная ценность шахматных фигур, легкие и тяжелые фигуры. Понятие размена.

Элементарные шахматные приемы

Вилка: определение, примеры применения вилки.

Связка: определение, тематические примеры применения связки.

Содержание первого года обучения включает в себя следующие разделы:

1. Шахматная доска. Шахматные фигуры. Знакомство с игровым «полем» (1ч)
2. Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы (1ч)
3. Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре (2ч)
4. Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы (2ч)
5. Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов (2ч)

6. Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия, типичные комбинации в дебюте, патовые комбинации (6ч)

7. Повторение изученного в течение года. Шахматные баталии. Соревнования в группе (3ч)

На занятиях 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 учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

5 – 9 классы

Наименование разделов, тем	Количество часов	Характеристика основных видов внеурочной деятельности	Дата проведения	
			планируемая	фактическая
Раздел 1. Введение (1ч)				
Шахматная доска Знакомство и игровым «полем»	1	Объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры. Правильно расставлять фигуры перед игрой		
Раздел 2. Краткая история шахмат (1ч)				
Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы	1	Получить представление об истории шахмат. Сравнить, сопоставлять, анализировать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Развивать интерес к жизни людей		
Раздел 3. Ценность шахматных фигур (2ч)				
Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре	2	Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Понимать и объяснять термины: шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила. Осваивать правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Владеть принципами игры в дебюте		
Раздел 4. Техника матования одинокого короля (2ч)				
Техника матования одинокого короля. Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы	2	Осваивать основные тактические приемы. Понимать и объяснять термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. Разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили		
Раздел 5. Достижение мата без жертвы материала (2ч)				
Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов	2	Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания		
Раздел 6. Шахматная комбинация (6ч)				
Шахматные комбинации. Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия	6	Овладевать логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, строить рассуждения		
Раздел 7. Повторение (3ч)				
Повторение изученного в течение года. Промежуточная аттестация	3	Сравнить, сопоставлять, анализировать, находить общее и различие. Обретать навыки игры		
Всего	17ч			

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

1. шахматные доски с набором шахматных фигур;
2. демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
3. шахматные часы;
4. шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
5. шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации

УЧЕБНО – МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". – Обнинск: Духовное возрождение, – 2011. – 40 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. – 2002
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. – 2002
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. – Обнинск: Духовное возрождение, 2004
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 2005

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ПО ПРОГРАММЕ

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
4. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
5. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
6. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, -1960.
7. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
8. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
9. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
10. В.Хенкин Шахматы для начинающих. М.: «Астрель».- 2002.
11. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
12. И.А. Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
13. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.

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” – 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 побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные”

поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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

Приложение 2.

Дидактические задания.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

“Чем бить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“Мат в три хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

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

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

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

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

“Выигрыш или ничья?”. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

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

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

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

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

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

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