

**02-01**    **МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**  
**«КАЛИНИНСКАЯ ШКОЛА ИМЕНИ М.К. ЧУПИЛКО»**  
**КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**  
**(МБОУ «КАЛИНИНСКАЯ ШКОЛА ИМЕНИ М.К.ЧУПИЛКО» )**

Рассмотрено и принято  
на заседании ШМО  
Классных руководителей  
Протокол №        от  
«    »        2024г.  
Руководитель МО  
\_\_\_\_\_ Э.Р.Минаева

СОГЛАСОВАНО  
зам. директора  
\_\_\_\_\_ А.В.Промская  
«    »        2024г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор \_\_\_\_\_ Н.В.Кузьмич  
Приказ №        -од  
«    »        2024г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
дополнительного образования  
физкультурно-спортивной направленности,  
реализуемая с помощью средств обучения и  
воспитания центра «Точка роста»  
**«Шахматы»**

Программу составила:  
руководитель кружка Кротовская И.М,  
учитель биологии

## Пояснительная записка

**Актуальность программы** обусловлена временем и запросом со стороны детей и родителей на обучение интеллектуальным играм. На данный момент проблема всестороннего развития и обучения детей является одной из важнейших в образовательном процессе. Один из наиболее эффективных способов интеллектуального и творческого развития детей – это игра в шахматы. Неслучайно, что именно шахматы являются лидером среди интеллектуальных игр во всем мире. Именно поэтому обучение детей тактическим и стратегическим особенностям игры в шахматы – крайне важный и актуальный процесс.

**Отличительная особенность программы** заключается в том, что обучение направлено на детей, имеющих знания по основам игры в шахматы, однако не располагающих основами тактики и стратегии игры (например, отсутствие умения правильно играть в середине или конце игры).

**Новизна программы** отражается в формировании общих требований проведения квалификационных турниров для групп детей с одинаковой степенью подготовки с учетом их возраста, введение дополнительных разрядных уровней с дифференциацией силы игры участников одного уровня. Это обусловлено потребностью в преодолении имеющихся противоречий между постоянным снижением возрастного порога участников шахматных турниров и соревнований с одной стороны, и установленных разрядных норм, требований, условий их выполнения, ориентированных на взрослых шахматистов с другой.

**Педагогическая целесообразность программы.** Внедрение данной программы заключается в идее применения тактических и стратегических умений при игре в шахматы как эффективного средства умственного, психического и физического развития ребенка.

Обучение особенностям шахматной тактики и стратегии (вне зависимости от уровня общего образования) положительно влияет на процесс обучения в рамках основного образования, развивает личность ученика, повышает продуктивность его мышления.

Также изучение тактики и стратегии при игре в шахматы позволяет развить не только логическое мышление и творческий потенциал, но и навыки коммуникации, критического мышления, коллаборации и самопрезентации.

**Адресат программы.** Программа адресована детям от 7 до 17 лет. Для обучения по программе принимаются желающие, обладающие соответствующим настоящей программе уровнем игры

**Наполняемость группы:** 12-18 человек., организовано 2 группы: 1-4 классы, 5-6 классы

### **Возрастные особенности.**

**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.

**В среднем школьном возрасте** (10-13 лет) ведущей деятельностью становится интеллектуальная и непосредственно учебная активность (обучение самому процессу и общим методам познания). Актуальной социальной ситуацией являются особенности взаимодействия со значимыми взрослыми извне (педагоги, тренера и т.д.). Для более успешного прохождения учебной деятельности нужна положительная мотивация.

Одна из главных задач успешной учебной деятельности – формирование познавательной мотивации. Игра не исчезает в этом возрасте, а приобретает другие формы и структуру. Дети учатся учиться. Средний школьник представляет собой человека, который активно овладевает навыками общения. В этом возрасте происходит интенсивное установление дружеских контактов. Приобретение навыков социального взаимодействия с группой сверстников и умение заводить друзей являются одной из важнейших задач развития ребенка на этом возрастном этапе. К началу подросткового возраста у ребенка возникает чувство взрослости, переструктурирование отношений со старшими. Среди нового у такого ребенка имеется возникновение представлений относительно самого себя, как полностью взрослого человека, непреодолимая нужда в признании социума. Ведущая деятельность в этом возрасте – личностное общение со сверстниками. Также имеет место быть проявлению своеволия, обесцениванию авторитетов, ревностному отношению к собственности. И чувство взрослости делает подростка более восприимчивым к усвоению норм, ценностей и способов поведения, существующих в

мире взрослых. В этом возрасте активно идет процесс развития нравственных качеств личности, рефлексия.

**Старший школьный возраст** (14-17 лет) в физиологическом отношении является периодом интенсивного развития мускулатуры, продолжением развития мозга. Девушки и юноши готовы к физической и умственной нагрузке. При этом формируются убеждения и мировоззрение, возникают потребности понять себя и смысл жизни, а также встает проблема выбора профессии. У старшеклассника складывается особая форма учебной деятельности. Она включает элементы анализа, исследования, в общем контексте осознаваемой как необходимость профессиональной направленности, личностного самоопределения.

Старший школьник включается в новый тип ведущей деятельности – учебно-профессиональную. Человек учится не ради самого учения, а для чего-то значимого для него в будущем. Возникает желание быть замеченным, хочется выделиться, а также появляется самостоятельность в суждениях.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ученик, обучающийся этой игре, становится более сосредоточенными, 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 также положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

#### **Объем и срок реализации программы.**

Программа рассчитана на 34 учебных часа в год. Срок освоения программы – 1 учебный год.

**Режим занятий:** 1 занятие в неделю.

**Форма обучения:** очная.

**Цель программы** – развитие интеллектуальных способностей и личностных качеств детей посредством освоения тактики и стратегии при игре в шахматы.

#### **Задачи программы:**

*Обучающие:*

- обучить особенностям шахматной нотации в партиях;
- научить анализировать партии;
- объяснить особенности стратегии и тактики в шахматной игре;
- формировать технику игры в дебюте и эндшпиле;
- обучить технике матования одинокого короля тяжёлыми и легкими фигурами.

*Развивающие:*

- развивать ключевые компетенции (коммуникативные, интеллектуальные, социальные) посредством игры в шахматы;
- развивать критическое мышление, способности к сотрудничеству, коммуникации и самопрезентации;
- развивать определенное системное мышление;
- развивать долговременную и оперативную память, концентрацию внимания, творческое мышление;
- развивать творческие качества личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность).

*Воспитательные:*

- формировать дисциплинированность и целеустремленность;
- воспитывать доброжелательное отношение к товарищам, отзывчивость;
- прививать навыки общения в коллективе и внешнюю культуру поведения;

- формировать потребность в проведении досуга с пользой.

### **Планируемые результаты**

#### ***Предметные:***

В результате прохождения обучения программы «Шахматный мир» обучающийся должен знать:

- основы шахматной нотации;
- особенности стратегии и тактики в шахматной игре;
- технику матования одинокого короля тяжёлыми и легкими фигурами.

должен уметь:

- самостоятельно анализировать партии;
- оптимально играть в дебюте и эндшпиле.

#### ***Метапредметные:***

- наличие критического мышления, способностей к сотрудничеству, коммуникации и самопрезентации;
- наличие определенного системного мышления;
- наличие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- наличие быстроты, гибкости, оригинальности, точности.

#### ***Личностные:***

- дисциплинированность и целеустремленность;
- доброжелательное отношение к товарищам, отзывчивость;
- навыки общения в коллективе и внешняя культура поведения;
- умение проводить досуг с пользой.

### **Методическое обеспечение программы**

#### *Методическое обеспечение программы*

Методическая часть программы базируется на специальных пособиях, разработанных и выпущенных в рамках государственной целевой программы по шахматам и рекомендованных к применению Министерством просвещения, а также на литературе и нормативно-правовых актах, список которых приведен на страницах 12-13 настоящей рабочей программы. Программа может быть реализована в учреждениях дополнительного образования, а также в кружковых и факультативных занятиях в школе.

#### Методы проведения занятий:

1. Наглядные (демонстрационные);
2. Словесные (рассказ, объяснение, беседа);
3. Практические.

#### Формы проведения занятий:

1. Фронтальная;
2. Групповая.

#### Педагогические технологии:

1. Группового обучения.
2. Разноуровневого обучения.

*Дидактические материалы.* Изображения чемпионов мира по шахматам, карточки с правильной нотацией каждой фигуры, карточки с соотношением рейтинга ЭЛО и шахматного разряда / спортивного звания

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 1. Вводное занятие (1 час).

*Теория (1 час).* Техника безопасности в кабинете шахмат. Выявление уровня игры обучающихся.

### 2. История развития шахмат (1 час).

*Теория (1 час).* Происхождение шахмат. Чатуранга и шатрандж. Реформа шахмат. Распространение шахмат на Востоке, проникновение шахмат в Европу. Испанские и итальянские шахматисты. Советская школа шахмат. Современные российские и зарубежные шахматисты.

*Практика (1 час).* Опросы на тему происхождения шахмат. Задания из категории «назвать известных шахматистов / чемпионов мира по шахматам».

### 3. Специфика шахматного кодекса (2 часа).

*Теория (1 час).* Нюансы правил игры в шахматы. Нарушения правил. Шахматная нотация и термины. Алгебраическая нотация. Рейтинг ЭЛО. Международная шахматная федерация ФИДЕ.

*Практика (1 час).* Шахматные партии с часами. Партии игры в шахматы с записью в соответствии с шахматной нотацией.

### 4. Техника матования одинокого короля тяжёлыми фигурами (2 часа).

*Теория (1 час).* Мат ферзём и ладьёй. Мат двумя ладьями. Мат ферзём и королём. Мат ладьёй и королём.

*Практика (1 час).* Выполнение заданий на матование одинокого короля ферзём и ладьёй, двумя ладьями, ферзём и королём, ладьёй и королём.

### 5. Тактические удары и комбинации (3 часа).

*Теория (1 час).* Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Связка. Вилка. Завлечение. Отвлечение. Уничтожение зажиты. Перекрытие. Блокировка. Перегрузка. Цугцванг.

*Практика (2 часа).* Выполнение заданий на закрепление основных и вспомогательных тактических приёмов.

### 6. Основные дебюты в шахматах (5 часов).

*Теория (2 часа).* Правила разыгрывания дебютов. Испанская партия. Итальянская партия. Дебют трёх (четырёх) коней. Русская партия. Французская защита. Скандинавская защита. Сицилианская защита. Ферзевый гамбит.

*Практика (3 часа).* Разыгрывание партий на основе пройденных на занятии дебютов.

### 7. Основные эндшпили в шахматах (8 часов).

*Теория (2 часа).* Рекомендации игры в эндшпиле. Опозиция. Правило квадрата. Отталкивание «плечом». Основные эндшпили в шахматах. Король и пешка против короля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ферзь против ладьи. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. «Бешеная» фигура.

*Практика (6 часов).* Партии с учётом рекомендаций для эндшпиля. Задания на закрепление пешечных, ладейных и ферзевых эндшпилей. Задания «ферзь против слона», «ферзь против коня», «ферзь против ладьи». Задания на выполнение окончаний «слон и пешка против короля», «конь и пешка против короля».

### 8. Техника матования одинокого короля лёгкими фигурами (2 часа).

*Теория (1 час).* Мат двумя слонами. Мат слоном и конём.

*Практика (1 час).* Выполнение заданий на матование одинокого короля двумя слонами и королём, а также слоном, конём и королём.

### 9. Изучение основ стратегии (3 часа).

*Теория (1 час).* Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Отсталая пешка. Слабые поля лагеря противника. Использование открытых и полуоткрытых линий. Борьба за открытую линию.

*Практика (2 часа).* Выполнение заданий на выявление пешечных слабостей / сдвоенных пешек / отсталой пешки. Выполнение шахматных задач на использование слабых полей противника. Проведение шахматных партий с учётом изученного материала по разделу.

### 10. Соревновательная практика (5 часов).

*Практика (5 часов).* Проведение соревнований по шахматам с записью партий (для контроля

времени 15 минут каждому игроку).

## 12. Подведение итогов обучения (2 часа).

*Теория (1 час).* Спортивная «прикидка» на последующие уровни обучения.

Анонс рабочих программ для следующих уровней обучения.

*Практика (1 час).* Итоговые игры.

### ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие	1	1	–
2	История развития шахмат	1	1	1
3	Специфика шахматного кодекса	2	1	1
4	Техника матования одинокогокороля тяжёлыми фигурами	2	1	1
5	Тактические удары и комбинации	3	1	2
6	Основные дебюты в шахматах	5	2	3
7	Основные эндшпили в шахматах	8	4	4
8	Техника матования одинокогокороля лёгкими фигурами	2	1	1
9	Изучение основ стратегии	3	1	2
11	Соревновательная практика	5	–	5
12	Подведение итогов обучения	2	1	1
<b>Итого:</b>		34	13	21

### КАЛЕНДАРНО- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название разделов, тем	Дата план	Дата факт	Электронные цифровые образовательные ресурсы
	Введение.			<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
1	Вводное занятие. Игры на знакомство.	05.09.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
2	История развития шахмат	12.09.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
3	Специфика шахматного кодекса	19.09.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
4	Особенности шахматной нотации	26.09.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
5	Шахматная нотация. Алгебраическая нотация	03.10.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
6	Нарушения игры	10.10.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
7	Рейтинг ЭЛО	17.10.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
8	Техника матования одинокого короля тяжёлыми фигурами	24.10.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
9	Тактические удары и комбинации	07.11.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
10	Основные дебюты в шахматах	14.11.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
11	Основные эндшпили в шахматах	21.11.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>

12	Король и пешка против короля	28.11.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
13	Ферзь против слона	05.12.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
14	Ферзь против коня	12.12.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
15	Ферзь против ладьи	19.12.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
16	Техника матования одинокого короля лёгкими фигурами	26.12.24		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
17	Техника матования одинокого короля лёгкими фигурами: двумя слонами и королём	16.01.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
18	Техника матования одинокого короля лёгкими фигурами: слоном, конём и королём.	23.01.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
19	Изучение основ стратегии	30.01.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
20	Сдвоенная пешка, отсталая пешка.	06.02.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
21	Решение шахматные задачи	13.02.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
22	Соревновательная практика	20.02.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
23	Соревновательная практика	27.02.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
24	Соревновательная практика	06.03.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
25	Соревновательная практика	13.03.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
26	Сыграть шахматные партии,	20.03.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
27	Сыграть шахматные партии,	27.03.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
28	Сыграть шахматные партии,	10.04.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
29	Несколько видов дебютов (два-три) и как они начинаются	17.04.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
30	Основные эндшпили игры (два-три).	24.04.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
31	Мат двумя слонами и королём / слоном, конём и королём королю противника	08.05.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
32	Подведение итогов обучения»	15.05.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
33	Подведение итогов обучения	22.05.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>
34	Подведение итогов обучения	26.05.25		<a href="https://resh.edu.ru/subject/5">https://resh.edu.ru/subject/5</a>

Место проведения занятий – кабинет биологии.

### Список литературы

#### Для обучающихся:

1. Барский, В.Л. Шахматы от новичка к III разряду [Текст]: учеб. в 2-х ч. / В.Л. Барский. – Ч.1. – М.: Дайв, 2011. – 96 с.; ISBN: 978-5-9902825-2-0.
2. Барский, В.Л. Шахматы от новичка к III разряду [Текст]: учеб. в 2-х ч.

/ В.Л. Барский. – Ч.2. – М.: Дайв, 2011. – 96 с.; ISBN: 978-5-9902825-3-7.

3. Гетманчук, А.В. Основы практического эндшпиля [Текст]: учеб. пособие / А.В. Гетманчук. – М.: Авторская мастерская, 2018. – 79 с.; ISBN: 978-5-907090-11-8.
4. Калиниченко, Н.М. Шахматная тактика [Текст]: начальный курс / Н.М. Калиниченко. – М.: [б. и.], 2013. – 346 с.; ISBN: 978-5-8183-1856-1.
5. Карпов, А.Е. Все о шахматах [Текст] / А.Е. Карпов, Е.Я. Гик. – М.: ФАИР-пресс, 2005. – 527 с.; ISBN: 5-8183-0894-4.
6. Полоудин, В.А. Шахматы [Текст]: сборник примеров, задач и упражнений / В.А. Полоудин. – Р. н/Д: Феникс-Т, 2019. – 219 с.; ISBN 978-5-907002-18-0.
7. Сейраван, Я. Шахматный учебник стратегии [Текст] / Я. Сейраван; пер.с англ. А.Н. Елькова. – М.: АСТ, 2007. – 253 с.; ISBN: 978-5-17-046855-3.
8. Хансен, Л.Б. Основы шахматной стратегии [Текст] / Л.Б. Хансен; пер. Т. Ефановой. – М.: Russian Chess House, 2015. – 281 с.; ISBN: 978-5-94693-423-9.

***Для педагогов:***

1. Авербах, Ю.Л. Учебник шахматной игры [Текст] / Ю.Л. Авербах, А.В. Суэтин. – М.: Человек, 2016. – 541 с.; ISBN: 978-5-906131-73-7.
2. Давлетов, Д.А. Уроки шахмат [Текст]: учеб. пособие / Д.А. Давлетов, В.В. Костров. – М.: Астрель, 2006. – 362 с.; ISBN: 5-271-13046-0.
3. Костенюк, А.К. Как научить шахматам [Текст] / А.К. Костенюк, Н.К. Костенюк. – Москва: Russian Chess House, 2009. – 142 с.; ISBN: 978-5-94693-132-8.
4. Правила вида спорта «Шахматы»: приказ Министерства спорта РФ от 29.12.2020 г. № 988 [Электронный ресурс]. – URL: <https://ruchess.ru/upload/iblock/7bb/7bbf743bfbbea26248dba4996ff88ac6.pdf> (дата обращения: 10.06.2022).



## 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 интересными 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 двахода.

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

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