

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН
МКУ "Отдел образования администрации Иглинского района"
муниципального района Иглинский район
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа №7 с. Иглино"
муниципального района Иглинский район
Республики Башкортостан**

РАССМОТРЕНО

На заседании
педагогического совета

Протокол №1
от « 29 » августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Замдиректора по УВР

Нагаева Э.Р.
от «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Закиров И.Ф.
Приказ № 51
от «29» августа 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Шахматы»

для обучающихся 5-6 классов

ИГЛИНО 2025

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует и обучение игре в шахматы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано.

Шахматы – уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка. Они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Игра развивает и дисциплинирует мысль, даёт больше человеку, чем он тратит на неё.

Специалисты считают, что есть три причины для занятий шахматами именно в дошкольном возрасте.

1. Ранний старт оправдан, прежде всего, если мы хотим вырастить чемпиона. Многие великие шахматисты начали постигать азы древней игры довольно рано. Судите сами. Х. Р. Капабланка и А. Карпов познакомились с древней игрой в 4 года, Н. Гаприндашвили и Г. Каспаров – в 5 лет, В. Смыслов и Б. Спасский – в 6, А. Алехин и М. Таль – в 7.

2. Впрочем, не все занимающиеся, кого увлечет шахматная игра, станут чемпионами. Поэтому для большинства из нас важнее вторая причина раннего знакомства с шахматами – желание вырастить гармонично развитого человека. Не случайно охотно проводили досуг за шахматной доской А. Пушкин и М.Лермонтов, И. Тургенев и Л. Толстой.

3. Последняя причина кроется в благотворном влиянии игры на подготовку к школе. Занимающиеся, вовлеченные довольно рано в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам, и даже быстрее делают домашние задания.

4. Помогает гиперактивному малышу стать спокойнее, уравновешеннее, учит непоседу длительно сосредотачиваться на одном виде деятельности.

Предлагаемая программа для детей старшего дошкольного возраста направлена на интеллектуальное развитие, способствует совершенствованию психических процессов, становление которых особенно активно в дошкольном возрасте.

Курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры, знакомит со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре.

В программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

Программа разработана на основе программы Игоря Георгиевича Сухина «Шахматы, первый год»

1.1. Цели и задачи программы

Целью является создание условий для личностного и интеллектуального развития занимающегося, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

Обучающие:

1. Учить следить за развитием событий на шахматной доске.
2. Учить работать самостоятельно.

Развивающие:

1. Развивать универсальные способы мышления (абстрактно-логическое мышление, память, внимание, воображение, умение производить логические операции)
2. Развивать интеллектуальные способности.
4. Расширить кругозор.
5. Развивать творческое мышление.
6. Формировать познавательную самостоятельность.

Воспитательные:

1. Воспитывать потребности в здоровом образе жизни.
2. Воспитывать трудолюбия, дисциплинированности, сознательности, активности.

1.2. Отличительные особенности программы

Большое значение при изучении программы имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных дидактических игр, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

1.3. Продолжительность и этапы реализации программы.

В реализации программы участвуют занимающиеся старшего дошкольного возраста. Прием в физкультурно-оздоровительные группы осуществляется на основании письменного заявления родителей (законных представителей) и медицинского заключения о состоянии здоровья ребенка согласно Устава МБУ СШ № 2 по шахматам. Набор носит свободный характер и обусловлен интересами занимающихся и их родителей. Для поступления на обучение по программе предварительная подготовка не

является необходимостью.

Особенности определения объема недельной нагрузки занимающихся (в академических часах)

Этап подготовки	Срок реализации	Возраст для зачисления в группы (лет)	Минимальная наполняемость группы (человек)	Оптимальный (реко- мендуемый) количест- венный состав группы (человек)	Максимальный количественный состав группы (человек)	Максимальный объем тренировочной нагрузки в неделю в академических часах
Физкультурно- оздоровительная группа	Один год	5-6	10	14-16	20	2

1.4. Формы и режим занятий.

Программа для занимающихся рассчитана на 36 учебные недели: 2 часа в неделю. Всего 72 часа в год.

Продолжительность одного тренировочного занятия рассчитывается в академических часах (для занимающихся 5-6 лет - 30 минут) и не может превышать: 2 часов - 2 раза в неделю по 1 академическим часам.

Основными формами и средствами осуществления тренировочного процесса являются:

- групповые и индивидуальные тренировочные и теоретические занятия.

1.5. Ожидаемые результаты.

Ожидаемые результаты тренировочного процесса:

1. Сформируется устойчивый интерес к развивающим играм. Занимающиеся учатся играть в игру шахматы.

2. Проявится самостоятельность в процессе поиска решения поставленных задач, умение проводить разнообразные мыслительные операции.

3. Появится привычка самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

4. Увеличится словарный запас занимающегося, расширится кругозор.

К окончанию тренировочного процесса занимающиеся должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, длинная и короткая рокировка, шах, мат;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.

К окончанию тренировочного процесса занимающиеся должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах.

Примерный план тренировочных занятий на 36 недели

№ Урока	Дата	ТЕМЫ	Количество часов	
			Теория	Практика
		1. Вводное занятие. Техника безопасности.	1	-
		2. Шахматная азбука.	20ч.	20 ч.
		История шахмат. Шахматная доска.	1	1
		Благородные пешки. Ходы, взятие. Превращение пешек.	2	2
		Король - главная фигура. Ходы, взятие.	2	2
		Ладья. Ходы, взятие.	2	2
		Слон. Ходы, взятие.	2	2
		Ферзь. Ходы, взятие.	2	2
		Конь. Ходы, взятие.	2	2
		Ценность фигур.	1	1
		Шахматная нотация.	1	1
		Шах. Понятие шах. Способы защиты от шаха	2	2
		Мат – цель игры. Понятие о мате.	1	1
		Ничья. Пат.	1	1
		Рокировка.	1	1
		4. Три стадии шахматной партии.	3 ч.	5 ч.
		Шахматная партия.	1	1
		Начало шахматной партии.	2	4
		5. Эндшпиль.	2 ч.	4 ч.
		Мат двумя ладьями.	2	4
		6. Основы шахматной тактики	6 ч.	10 ч.
		Двойной удар.	2	2
		Связка.	2	4
		Открытое нападение. Открытый шах.	2	4
		Всего часов:	32 ч.	39 ч.
		Итого: 71 час		

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: Содержание и режим занятий; Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной

безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях).

2. Шахматная азбука.

- Первое знакомство с Шахматным королевством.

Теория: Из истории шахмат. Возникновение и родина шахмат. Начальные сведения. Легенда о радже и мудреце. Распространение шахмат на Востоке. Шахматы как придворная игра.

- Шахматная доска - поле шахматных сражений:

Теория: Знакомство с основными понятиями: Горизонтالي. Вертикали. Диагонали. Центр, фланги.

- Благородные пешки черно-белой доски.

Теория: «Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие, превращение, сила. Нападение и защита.

Практика: Дидактические игры и задания.

- Король - самая важная, главная фигура.

Теория: Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие, сила. Нападение и защита. Правила королей.

Практика: Дидактические игры и задания.

- Ладья

Теория: Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие, сила. Нападение и защита.

Практика: Дидактические игры и задания.

- Слон.

Теория: Ход, взятие, сила. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Нападение и защита. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона.

Практика:

Дидактические игры и задания

- «Могучая фигура» Ферзь.

Теория: «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол. Нападение и защита. Ферзь против ладьи, слона

Практика: Дидактические игры и задания.

- Конь.

Теория: «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк. Центр, край, угол. Нападение и защита. Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика: Дидактические игры и задания.

- Ценность фигур.

Теория: Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Практика: Дидактические игры и задания

- Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.

Теория: Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Практика: Дидактические игры и задания.

- Мат - цель игры.

Теория: Понятие шахматного термина «мат». Мат цель шахматной игры. Мат в 1 ход. «Детский мат». Способы защиты.

Практика: Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.

Решение шахматных задач на все виды шахматных матов: линейный, мат с поддержкой, «эполетный» мат, диагональный, вертикальный, горизонтальный маты.

Дидактические игры и задания.

- Ничья.

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

Практика: Дидактическое задание.

- Рокировка.

Теория: Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика: Дидактическое задание.

- Правила игры. Правила поведения во время игры.

5. Эндшпиль.

- Техника матования одинокого короля

Теория: Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля.

Практика: Дидактические игры и задания.

6. Основы шахматной тактики.

Теория: Понятие о тактике. Основные тактические приемы. Двойной удар. Связка. Открытое нападение. Открытый шах.

Практика: Примеры. Упражнения.

9. ОФП.

Общеразвивающие упражнения без предметов.

Для мышц рук и плечевого пояса: одновременные, попеременные и последовательные движения в плечевых, локтевых и лучезапястных суставах (сгибание, разгибание, отведение, приведение, повороты, маховые и круговые движения, взмахи и рывковые движения в различных исходных упражнениях, на месте и в движении, сгибание - разгибание рук в упоре лежа.

Для мышц шеи и туловища: наклоны (вперед, в сторону, назад), повороты (направо, налево), наклоны с поворотами, вращения.

Для мышц ног: поднимание и опускание ноги (прямой и согнутой, вперед, в сторону и назад), сгибание и разгибание ног стоя (полуприсед, присед, выпад), сидя, круговые движения (стоя, сидя), взмахи ногой (вперед, в сторону, назад), подскоки (ноги вместе, врозь, на одной ноге), передвижение прыжками на одной и двух ногах.

Для мышц всего тела: сочетание движений различными частями тела (приседания с наклоном вперед и движениями руками, выпады с наклоном туловища, вращение туловища с круговыми движениями руками, посредством сгибания и разгибания ног и др.), упражнения на формирование правильной осанки.

Дыхательная гимнастика:

1-е упражнение. В движении шагом выполняется полный, глубокий вдох

на протяжении 4-х шагов, руки свободно опущены вниз. После произвольного полного вдоха и короткого отдыха (3-5 шагов) упражнение повторяется.

2-е упражнение. В движении шагом выполняется полный глубокий вдох на протяжении 4 шагов. Последующий полный выдох выполняется дважды на 6, 8, 10 и 12 шагов. Через несколько занятий продолжительность выдоха доводится до 16 шагов. Выдох должен быть непрерывным и максимально полным. В конце выдоха плечи опущены, голова наклонена вперед.

3-е упражнение. Стоя, вытянув руки вверх, прогнуться, сделать полный глубокий вдох. Руки опустить резко вниз, сделать дополнительный короткий вдох. В этом упражнении спортсмен должен почувствовать, что при опускании рук создались дополнительные условия для вдоха и это позволило вдохнуть дополнительную порцию воздуха. Упражнение выполняется 6-8 раз.

4-е упражнение. Выполняется в движении или на стоя на месте. Исходное положение: руки опущены вдоль туловища, мышцы плечевого пояса расслаблены, голова слегка наклонена вперед. Спортсмен делает максимально глубокий вдох, затем поднимаясь на носки, поднимая руки через стороны вверх и слегка прогибаясь, продолжает вдох. Спокойно выдыхает. Упражнение повторяется 6-8 раз.

Эффективность дыхательных упражнений очень велика, даже если им уделять в день по 5-6 минут. Улучшение в системе дыхания наступает уже через несколько занятий. Дыхание становится более глубоким и более редким. Жизненная емкость легких часто уже за 2-3 месяца систематических занятий увеличивается на 400-600 куб.см. Упражнения рекомендуется выполнять на свежем воздухе. Дыхательную гимнастику рекомендуется сочетать с гигиеническими процедурами и закаливанием.

III. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

3.1. Основные формы и приемы тренировочного процесса:

- Практическая игра.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
- Теоретические занятия, шахматные игры.
- Сказки о шахматах.

Предлагаемый курс разработан с учётом многолетнего опыта тренерского состава шахматной федерации РБ.

Занятия включают организационную теоретическую и практическую части.

Методика подготовки(формы, приёмы) разнообразные. Введение нового материала закрепляется с помощью разнообразных дидактических конкурсов.

В целях эффективности воспитания тренеру необходимо так организовать тренировочный процесс, чтобы постоянно ставить перед занимающимися задачи осязаемого двигательного и интеллектуального совершенствования.

Конечно, главная задача - избегать утомительного однообразия, поддерживать у детей интерес.

Шахматы обладают исключительно сложным и занимательным игровым механизмом, предоставляют широкие возможности для применения логических и творческих способностей играющих. На начальном этапе преобладают игровой и наглядный методы.

Они применяются: при знакомстве с шахматными фигурами; при изучении шахматной доски; при обучении правилам игры.

Данная программа служит для того, чтобы занимающиеся смогли овладеть этой игрой в начальном объеме и творчески применять полученные знания на практике. В зависимости от уровня занимающегося, его возрастных особенностей, готовности к определенным видам деятельности, при подготовке по данной программе применяются следующие основные методы обучения:

- вербально-словесный метод (рассказ, описания, лекция, беседа, работа с книгой);
- метод демонстрации (таблицы, планы, диаграммы, плакаты, раздаточный материал в виде карточек с учебными позициями);
- игровой метод (разыгрывание с партнером учебных позиций или фрагментов из партий, сеансы одновременной игры, конкурсы решения задач).

Программа предоставляет возможность тренеру использовать на занятиях как любой из вышеперечисленных методов отдельно, так и в комплексе.

Первые тренировки - это реклама шахмат. Тренер может избирать разные пути, а еще лучше использовать все виды аргументов. Успехов, особенно на первых порах, достигают не все. Очень важно уже на первых тренировках объяснить, что желающие достичь серьезных успехов в шахматах должны настроиться на период в несколько лет.

Обязательно следует внушить занимающимся, что качество игры, результаты в первые месяцы занятий не имеют значения - в принципе, пока все играют слабо. А вот от того, как будут заниматься дальше, зависят их будущие серьезные успехи.

Постоянное внимание тренера, ободряющее слово, утешение при неудаче - все это очень нужно занимающимся. Но этого недостаточно. Группу надо разбить на несколько подгрупп - по силе игры. Лучше проводить сразу несколько турниров с достаточно ровным составом - это стимулирует его активность, каждому дает шанс отличиться.

Для поощрения можно найти множество способов - маленькие призы, шоколадные медали, дипломы и т.д.

Долг каждого тренера - воспитывать всесторонне развитых людей, заботиться об их идейно-нравственном уровне. Это нужно не только обществу, но и самим спортсменам. Шахматы требуют самодисциплины, самоанализа, принципиального, критического отношения к своим ошибкам, недостаткам.

Тренер обязан прививать уже на первых шагах уважение к соперникам, внутреннюю потребность в честной, бескомпромиссной борьбе, иллюстрировать воспитательные беседы примерами из жизни и творчества выдающихся

шахматистов.

3.2. Методические принципы работы

Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

3.3. Обеспечение программы методическими видами продукции.

Дидактические игры и задания, используемые в процессе обучения.

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Дидактические игры и задания:

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

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

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

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. и.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: «Вторая горизонталь»),

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ.

(Например: «Диагональ e1— a5»),

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Дидактические игры и задания:

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

«Угадайка». Тренер словесно описывает одну из шахматных фигур, занимающиеся должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в один ряд, занимающиеся по очереди называют все шахматные фигуры, кроме

«секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай». Тренер загадывает про себя одну из фигур, а занимающиеся по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Тренер берет две шахматные фигуры и спрашивает спортсменов, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Занимающиеся называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Дидактические игры и задания:

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

«Да и нет». Тренер берет две шахматные фигурки и спрашивает, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Тренер произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из спортсменов. Если утверждение, верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР .

Дидактические игры и задания:

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У спортсмена формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Тренер играет с ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. и., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6-7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Дидактические игры и задания:

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых спортсмены должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых занимающиеся должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

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

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Дидактические игры и задания:

«Два хода». Для того чтобы занимающийся научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с тренером следующим образом: на каждый ход учителя ребенок отвечает двумя своими ходами.

7. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Практика:

Дидактические игры и задания.

«Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

4.1. Список литературы

1. В.А.Пожарский, Шахматный учебник. Издательство МЭС, 1996 г.
2. В. Голенищев, Программа подготовки юных шахматистов IV и III разрядов, М. 1996 г.
3. Бобби Фишер учит играть в шахматы. - Киев: Здоровья, 1991.
4. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. - М.: Международная книга, 1991.
5. Журавлев Н. Шаг за шагом. - М.: ФиС, 1986.
6. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. - Киев: Радянська школа, 1986.
7. Шахматы детям. - СПб.: Респекс, 1994.
8. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. - СПб.: ЦНТИ, 1994.

4.2. Примерный перечень интернет-ресурсов

1. <http://chessplanet.ru/> - игра в шахматы через интернет.
2. <http://webchess.ru/> - шахматный портал.
3. <http://chess-master.net/> - все о шахматах.
4. <http://www.sdchess.ru/> - шахматные Программы.
5. <http://chess555.narod.ru/> - шахматы для детей.
6. <http://whychess.ru/> - шахматная библиотека.

Дидактические игры

1. *Шахматные фигуры. Волшебный мешочек.* По очереди прячутся в непрозрачный мешочек шахматные фигуры и просят малыша на ощупь определить, какая фигура спрятана. Для большего эффекта позвольте и ребёнку прятать фигуры, а сами угадывайте, какая фигура в мешочке. Иногда вы «не угадываете», и малыш с восторгом укажет на вашу ошибку. В другом варианте игры в мешочек прячут все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

2. *Шахматный теремок.* Сделайте из деревянной шахматной доски «теремок». Сюда, следуя шахматному сюжету, по очереди забегают шесть разных белых фигур: от пешки до короля. Король может забраться на «теремок» и уронить его, а остальные фигуры помогут «теремок» «построить» - поднять.

3. *Шахматный колобок.* Дидактическую игру-инсценировку сказки «Колобок» можно провести так: «Дед» - король, «Баба» - ферзь, «Заяц» - пешка, «Лиса» - конь, «Волк» - слон, «Медведь» - ладья, а Колобок – шарик или клубок. Малыш должен назвать все шахматные фигуры, от которых убегает Колобок. Но в конце сказки «ЛИСА» Колобка не съест – он от неё убежит.

4. *Шахматная репка.* Посадите «репку» - клубок. Около него малыш по росту выстраивает белые или чёрные фигуры, поясняя: «Дедка» - это король, «Бабка» - ферзь, «Внучка» - слон, «Жучка» - конь, «Кошка» - ладья, «Мышка» - пешка.

5. *Запретная фигура.* Поставьте шахматные фигуры перед ребёнком в один ряд. По вашей просьбе малыш будет называть показываемые фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «секрет». Затем поменяйтесь ролями и, называя фигуры, на которые указывает малыш, иногда «ошибайтесь». Если ребёнок не заметит вашу ошибку, сами укажите на неё.

6. *Что общего.* Возьмите любые шахматные фигуры и спросите любого малыша: «Чем они похожи? Чем отличаются? (цветом, формой?).»

7. *Угадай-ка.* Спрячьте в кулаке какую-нибудь шахматную фигуру. Предложите ребёнку догадаться, что это за фигура. Когда, подбирая варианты, он назовёт загаданную фигуру, следующую прячет он уже сам (лучше всего за спиной) и т.д.

8. *Цвет.* Попросите ребёнка поставить в ряд все белые или все чёрные шахматные фигуры. Когда ребёнок выполнит задание, поменяйтесь ролями и, располагая друг около друга белые фигуры, «по ошибке» поставьте там же одну-две чёрные. Малыш должен заметить вашу ошибку и указать на неё.

9. *По росту.* Попросите у ребёнка по росту расставить шесть разных фигур одного цвета, называя эти фигуры.

10. *Догонялки.* Выберите одну из белых фигур, например, пешку, имитируйте её бег по столу. После этого предложите ребёнку выбрать и назвать какую-нибудь чёрную фигуру и пуститься ей вдогонку за вашей. Пусть ваша шахматная фигура «бежит» не очень быстро, и фигура малыша её догонит. Потом поменяйтесь ролями.

11. *Убери такую же.* Все шахматные фигуры стоят или лежат на столе. Попросите малыша взять эту фигуру и положить в коробку такую же, только другого цвета шахматную фигуру и т.д.

12. *Жмурки.* Оденьте на голову себе колпак, надвиньте его на глаза, возьмите любую шахматную фигуру, лежащую на столе, назовите её. Снимите колпак, проверьте, правильно ли вы назвали её название. Предложите аналогичное задание ребёнку.

13. В варианте с напольными шахматами с малышами играет какая-либо мягкая игрушка, например, кот, собачка, зайчик и т.д., выполняющие роль жмурки, находящиеся в руках у тренера. Она ловят то малышей, то какую-либо напольную шахматную фигуру и спрашивают: «Кого я поймал?». Малыши называют или имя ребёнка, или название шахматной фигуры.

14. *Самолёты.* Играют две команды малышей. Одна команда стоит у зелёного столика, другая - у синего. На столиках – шахматные доски с правильно расставленными шахматными фигурами. Напротив, в комнате стоят столики таких же цветов с шахматными досками, но без шахматных фигур. Малыши – «самолёты», которые должны перевезти пассажиров с одного города в другой и правильно расставить их на шахматной дорожке.

15. *Ладья.* На одну клетку. Делайте с ребёнком по очереди ходы белой ладьёй, но только на соседнее поле по вертикали или горизонтали. Учите ребёнка ставить ладью аккуратно в середину клетки.

16. *Через клетку.* В этой игре белая ладья должна каждый раз перепрыгивать через одну клетку.

17. *Через две клетки.* Здесь ладьи по очереди ходят через два поля.

18. *Поворот.* После каждого вашего хода малыш следующий ход ладьёй совершает в перпендикулярном направлении, «поворачивает» белой ладьёй.

19. *Задача направления.* Расположитесь с ребёнком с одной стороны шахматной доски. Задайте малышу направление движения ладьи и количество полей, на которые она пойдёт. Например: «Налево на одно поле». Ребёнок делает этот ход и даёт задание вам. Давайте малышу посильные задания. Приблизительно максимальное количество полей, которое может точно отсчитать ребёнок, соответствует его возрасту, т.е.3 поля и т.д. Эта дидактическая игра очень важна для подготовки ребёнка к школе.

20. *Длинный ход.* Попросите малыша сделать ход ладьёй их какого-нибудь конкретного положения на максимальное количество клеток.

21. *По всем углам.* Поставьте белую ладью в один из углов шахматной доски. Предложите малышу «пробежаться» белой ладьёй по всем угловым клеткам и вернуться на исходное поле. Если ребёнку трудно осваивать ходы ладьи, например, малыш, делая «длинные» ходы, всё время соскакивает ладьёй на соседнюю линию или ходит ею наискосок, поиграйте на фрагментах шахматной доски, маскируя «лишние» поля. Для дидактических игр рекомендуем также фрагменты: две клетки на две, две на три, три на три, три на четыре, четыре на четыре. Получить подобный набор фрагментов, можно и разрезав картонную шахматную доску.

22. *Дидактические игры на взятие фигур.* «Ладья против ладьи», «Ладья против слона», «Слон против слона», «Ферзь против ладьи и слона», «Ферзь, король, ладья и слон против пешки», «Конь против коня», «Ферзь, ладья и слон против коня», «Король и пешка против коня».

23. *Шахматная доска. Снайпер.* На шахматной доске в произвольном порядке расставляются 8 белых пешек. Игроку даётся 8 «выстрелов», т.е. он может 8 раз назвать клетку шахматной доски. Если на названной клетке действительно стоит пешка, то она снимается с доски. Снайпером становится тот, кто за 8 ходов уничтожит все пешки-мишени. Эту игру можно усложнить: разрешить одним выстрелом поражать сразу две мишени, стоящие на одной вертикали или горизонтали.

24. *Шахматное лото.* На обычное шахматное лото наклеить на бочонки с обеих сторон бумагой с надписями обозначения шахматных полей (a1, e4 и т.д. все 64 квадрата). Можно использовать также шашки или шахматные фигуры. На демонстрационной шахматной магнитной доске играют магнитными шахматными фигурами или шашками, на самодельной демонстрационной шахматной доске фигурами, которые вешаются на гвоздики. Цель игры: научить хорошо ориентироваться на доске, быстро и безошибочно (или с минимальными ошибками) находить название шахматного поля. Играть можно индивидуально и команда на команду. Воспитатель называет поле и приглашает ребёнка, который должен поставить фигуру. Если допущена ошибка, выходит второй, третий игрок, пока не будет найден правильный ответ. Побеждает тот, кто отгадает большее число полей. Если школа располагает достаточным количеством шахмат, каждый игрок отмечает поля на своей доске; при командном соревновании лучше играть на демонстрационной доске: её видно всем, меньше недоразумений.

25. *Расставь на доске.* Разрезать одну картонную доску на восемь вертикалей, другую на восемь горизонталей и раздать капитанам, прежде перемешав карточки каждой доски (полями вниз). По команде «Расставь линии на доске» занимающиеся начинают соревнование: одни ставят на свою пустую доску горизонтальные линии, другие – вертикальные. Побеждает команда быстрее и правильнее выполнившая задание. При повторе игры команды меняются картонками-линиями.

26. *Составь доску.* Карточки используются те же, но собирают доску на пустом столе по памяти.

27. *Пройди и назови поле.* (Лучше играть на демонстрационной доске) Две команды, имея фигуру (пешку, фишку, шашку), отправляются в путь: одна с поля a1 – по тёмным полям, другая с поля a8 – по светлым полям. Игрок переставляет фишку на одно поле и называет его (например, b2, b7). Только если поле названо правильно, по шахматному, он имеет право сделать очередной ход. (Продвигаются только по диагональным линиям. Если фишка второй раз попадает на поле, его можно не называть). Каждый игрок должен обязательно побывать на 32 полях своего цвета по одному разу. Выигрывает тот, кто первым пройдёт все поля. При повторе игры команды меняются цветом полей и начинают соответственно с полей h1, h8.

28. *Шахматная эстафета.* Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждой – на расстоянии 6-8 м – ставится по столу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек (или другие фигуры). По сигналу тренера игроки, стоящие первыми, берут со стола пешку, добегают до доски и ставят белую на поле a2, а чёрную на поле a7, оббегают столы, возвращаются обратно, сдают по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-ый ребёнок снимает пешку, приносит её обратно и кладёт на стол. Варианты игры: а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет тренер; б) обе команды ставят по 16 пешек (по восемь белых и восемь чёрных), каждая на своей доске.

