

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Зямбайгуртская средняя общеобразовательная школа имени В.Е. Калинина

РАССМОТРЕНА
на Педагогическом совете
Протокол № 9 от 30 мая 2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора МОУ
Зямбайгуртской СОШ
имени В.Е. Калинина
от 31.05.2023 г. № 56 -ОД

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Ход конём»

Направленность: физкультурно - спортивная

Возраст учащихся: *7 -11 лет*

Срок реализации: *1 год (36 часов).*

Разработчик:
Иванова Екатерина Леонидовна
педагог дополнительного образования

д. Зямбайгурт, 2023 г

РАЗДЕЛ I.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Ход конём» физкультурно-спортивной направленности, разработана в соответствии концепцией физического воспитания. Составлена на основе авторской программы «Шахматы - школе» под редакцией И. Г. Сухина, рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами системы дополнительного образования:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (Принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года, Одобрен Советом Федерации 26 декабря 2012 года);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678р, Москва);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196); - Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждено Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28);
- Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных

образовательных технологий при реализации образовательных программ (утвержден Приказом Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 года № 816);

- Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения Российской Федерации ГД-39/04 от 19 марта 2020 года); - Уставом МОУ Зямбайгуртская СОШ им.В.Е.Калинина.

- Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МОУ Зямбайгуртская СОШ им.В.Е.Калинина.

Данная программа соответствует возрастным особенностям учащихся, способствует формированию личной культуры здоровья учащихся через организацию здоровьесберегающих практик.

Обучение по данной программе проходит в очной форме.

Актуальность.

Шахматы – это одна из самых популярных в мире игр, причём с каждым днём она становится всё более популярней. Люди самых разных возрастов во всём мире с большим энтузиазмом играют в шахматы: в школах, клубах, парках и даже по Интернету.

Педагогическая целесообразность Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. А также умение играть в шахматы вырабатывают в ребенке 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.

Практическая значимость программы определяется её практикоориентированным подходом, личным опытом педагога и возможностью использования данной программы в системе общего и дополнительного образования.

Уровень программы (ознакомительный, базовый, продвинутый).

Классификация программы на основе дифференциации (одноуровневые, разноуровневые).

Отличительные особенности программы, характерные свойства, отличающие программу от других, остальных; отличительные черты, основные идеи, которые придают программе своеобразие, уникальность.

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. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащих черты характера более эффективно. В шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

Новизна данной программы дополнительного образования опирается на понимание приоритетности воспитательной работы, направленной на развитие интеллекта подрастающего поколения, его морально-волевых и нравственных качеств.

Адресат Программы

Программа рассчитана на обучающихся в возрасте 7 - 11 лет. Образовательные группы формируются из учащихся проявляющих интерес к шахматам. Набор детей осуществляется по желанию.

Объем Программы: один год.

1 год обучения: 36 часов (1 раз в неделю по 1 академическому часу).

Срок освоения программы – один год. Количество учебных недель – 36 недель.

Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса. Характеристика особенностей формы организации детского коллектива – кружок.

Ведущие формы и виды деятельности - виды занятий по программе определяются содержанием программы и могут предусматривать лекции, практические занятия, мастер-классы, турниры, выездные турниры, соревнования.

Формы организации образовательной деятельности

Форма занятий – групповая, очная. Виды занятий – объяснение, лекция, демонстрация, упражнение, учебная игра, дистанционные виды. Группа - разновозрастная.

Состав группы постоянный, разновозрастный.

Режим занятий. Занятия группы проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Преимственность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы с программами СОШ.

Шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности

действовать в уме. Юный шахматист отличается умением мыслить абстрактно, рассуждать, ловко выстраивать причинно-следственные связи. Во взрослой жизни эти навыки обязательно пригодятся: логика позволяет найти объяснение многим явлениям, абстрактным понятиям, является инструментом, дающим возможность аргументированно отстаивать свою точку зрения.

Формируемые компетенции: учебно-познавательная, коммуникативная, информационная.

Основные формы и режим занятий

Формы занятий:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Особенности организации образовательного процесса

Весь учебный материал программы распределен в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

«При реализации программы (частично) применяется электронное обучение/дистанционные образовательные технологии».

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: научить учащихся игре в шахматы.

Задачи:

Предметные:

1. Ознакомить со специальными шахматными терминами.
2. Знать основы тактики и стратегии, активно применять в своей игре тактические приемы.
3. Прививать чувство ответственности и уважения к сопернику по игре.

Личностные:

- сформировать личностные качества: целеустремленность, трудолюбие, коммуникативность, мотивацию к познавательной деятельности;

Метапредметные:

- Сформировать умение самостоятельно определять цели, ставить и формулировать для себя новые задачи.

1.3. Учебный план и содержание программы

Учебный план. Инвариантная часть.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	Теория	практи ка	
1.	Вводное занятие	1	0,5	0,5	
2	История появления шахмат	1	1	-	
3.	Начальная позиция	2	1	1	
4.	Фигуры. Ходы и взятие фигур	3	1	2	
5.	Первоначальные понятия	3	1	2	
6.	Тактика игры	3	1	2	
7.	Стратегия игры	3	1	2	
8.	Дебют	3	1	2	

9.	Эндшпиль	3	1	2	
10.	Конкурсы, учебно-тренировочные игры	10	-	10	
4.2. Календарный план воспитательной работы. Вариативная часть					
11	Раздел «Календарный план воспитательной работы»	5	4	-	4 Устный опрос
11.1.	День рождения объединения	1	-	1	
11.2	КТД «Новогодний серпантин»	1	-	1	
11.3	Интеллектуальная игра «1000 вопросов»	1	-	1	
12.	Итоговое занятие.	1	0,5	0,5	Итоговый срез знаний
	Итого:	36	9	27	

Содержание программного материала первого года обучения

1. Вводное занятие (1 час).

Теория 0,5ч. Информация о работе кружка, цели, задачи, содержание работы. Организация занятий. Цель игры в шахматы. Правила поведения во время игры. Права и обязанности игроков .

Практика 0,5 ч. Игра

2. История появления шахмат (1 час).

Теория 1 ч. Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенда о радже и мудреце. Проникновение шахмат в Европу и в Россию. Великие люди и шахматы.

3. Начальная позиция (2 часа).

Теория 1ч. Понятие шахматной доски, шахматных фигур. Расстановка шахматных фигур на шахматной доске в начальной позиции. Пешечные заповеди *(в т. ч. дистанционно)*.

Практика 1ч. Знакомство с шахматной доской: горизонталями, вертикалями и диагоналями. Знакомство с пешкой и ее месторасположением на исходной позиции, ходами и способностью взятия фигур противника. Игра пешкой.

4. Фигуры. Ходы и взятие фигур (3 часа).

Теория 1 ч. Прямолинейная фигура. Легкие слоны. Шахматный конь. Могучая, сильная фигура. Главная фигура *(в т. ч. дистанционно)*.

Практика 2 ч. Знакомство с фигурами, их местом расположения на исходной позиции, ходами и способностью взятия фигур противника. Игры с ограниченным набором фигур. Игра всеми фигурами из начального положения.

5. Первоначальные понятия (3 часа).

Теория 1 ч. Шахматная нотация. Как записываются партии. Роль короля. Ситуации: шах, мат, ничья, пат. Рокировка. Превращение пешки. Ценность фигур *(в т. ч. дистанционно)*.

Практика 2 ч. Упражнения на запоминание правил шахматной нотации. Разбор специально подобранных позиций для усвоения сложных правил. Игры с ограниченным набором фигур. Упражнения на мат различными фигурами. Простейшие этюды.

6. Тактика игры (3 часа).

Теория 1 ч. Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы: связка, двойной удар, вскрытое нападение, вскрытый шах,

двойной шах отвлечение, завлечение, сочетание идей (*в т. ч. дистанционно*).

Практика 2 ч. Упражнения на усвоение материала в специально подобранных позициях. Решение тематических этюдов.

7. Стратегия игры (3 часа).

Теория 1 ч. Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Разбор специально подобранных примеров (*в т. ч. дистанционно*).

Практика 2 ч. Разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных примеров. (*в т. ч. дистанционно*).

8. Дебют (3 часа).

Теория 1 ч. Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания (*в т. ч. дистанционно*).

Практика 2 ч. Разбор специально подобранных позиций и учебных партий. Анализ наиболее часто повторяющихся ошибок. (*в т. ч. дистанционно*).

9. Эндшпиль (3 часов).

Теория 1 ч. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Король и пешка против короля. Правило квадрата. Ферзь против пешки Мат тяжелыми фигурами (ферзем, ладьей). «Детский мат» (*в т. ч. дистанционно*).

Практика 2 ч. Разбор специально подобранных позиций. Игра с заданной позиции. Решение задач. (*в т. ч. дистанционно*).

10. Конкурсы, учебно-тренировочные игры, тестовые задания, соревнования (10 часов).

Практика 10 ч. Решение конкурсных позиций (задач, этюдов) определение победителя конкурса. Проведение сеансов одновременной игры с последующим разбором партий. Учебно-тренировочные игры, тестовые задания. Шахматный турнир.

11. Раздел 5. «Календарный план воспитательной работы» - 4 часа.

День рождение объединения – 1 час. Практика – 1 час: Мероприятие посвящено дню рождения коллектива, направленное на сплочение коллектива.

КТД «Новогодний серпантин» - 1 час. Практика – 1 час: бал-маскарад, посвященный Новому году.

Интеллектуальная игра «1000 вопросов» - 1 час. Практика – 1 час: коллективно-творческое дело «1000 вопросов», направлено на развитие интеллектуальных способностей, командной работе и актуализации знаний по программе «Шахматы».

Итоговое занятие (1 час) Теория -0,5 час. Итоговый контрольный срез.
Практика 0,5 час. Итоговый контрольный срез.

1.3 Планируемые результаты

По итогам освоения программы у учащихся первого года обучения будут сформированы следующие результаты:

Предметные результаты:

- иметь представление об истории и происхождении шахмат, □
- знать правила игры и турнирного поведения, □
- знать основы тактики и стратегии, активно применять в своей игре тактические приемы, □

- владеть фундаментальными знаниями по разыгрыванию дебюта и эндшпиля, □
- уметь применять полученные теоретические знания на практике, □
- уметь читать и записывать шахматные партии, □
- с удовольствием играть в шахматы, □
- видеть и осознать свои ошибки, □
- игре в шахматы. □

Личностные результаты:

- сформированы личностные качества: целеустремленность, трудолюбие, коммуникативность, мотивацию к познавательной деятельности;

Метапредметные:

- Сформировано умение самостоятельно определять цели, ставить и формулировать для себя новые задачи.

РАЗДЕЛ II.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

месяцы	сентябрь				октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май				Всего недель	Всего часов				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
Недели	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	36	
Всего часов	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		36
Теория	0,5	1	1	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,5	9				
Практика	0,5	-	-	1	-	1	1	-	1	1	-	1	1	-	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	27				

2.2. Организационно – педагогические условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия по программе проводятся в кабинете учителя начальных классов.

В процессе занятий используется оборудование, необходимое для занятий:

- комплекты шахматных фигур с досками – 10-12 штук; □
- компьютер; □
- мультимедийный проектор; □
- интерактивная доска, □
- кабинет. □

Информационное обеспечение.

- словарь шахматных терминов; □
- презентации; □
- дидактические игры и игровые задания (приложение 2); □
- дидактические задания (Приложение 2). □

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

1. Тестирование по терминологии (Приложение 1)
2. Проведение конкурсов и викторин. Проведение шахматных турниров.
3. Участие в районных турнирах.
5. Проверки ЗУН за год.

Критерии оценивания: от 1 до 5 баллов – удовлетворительно;

от 6 до 8 баллов – хорошо; от

9 до 10 баллов – отлично.

2.4. Методические материалы

№	Раздел, тема	Формы, методы и приёмы обучения		Дидактический материал	Техническое оснащение	Формы контроля
		Форма занятия	Приёмы и методы обучения			
1	Вводное занятие	групповая	-беседа - викторина	Интерактивная игра по ТБ	-бумага -ручки или фломастеры	-викторина по ТБ
2	История появления шахмат	- групповая	Беседа	-	Ноутбук интерактивная доска	-
3	Начальная позиция	- групповая - работа в парах	Беседа Практикум	дидактические игры и игровые задания	; - комплекты шахматных фигур с досками	практикум
4	Фигуры. Ходы и взятие фигур	- групповая - работа в парах	Беседа Практикум	дидактические игры и игровые задания	- комплекты шахматных фигур с досками	Дидактические задания
5	Первоначальные понятия	- групповая - работа в парах	Беседа Практикум	дидактические игры и игровые задания	- комплекты шахматных фигур с досками	практикум
6	Тактика игры	- групповая - работа в парах	Беседа Практикум	дидактические игры и игровые задания	- комплекты шахматных фигур с досками	Дидактические задания
7	Стратегия игры	- групповая - работа в парах	Беседа Практикум	дидактические игры и игровые задания	- комплекты шахматных фигур с досками	практикум

8	Дебют	- групповая - работа в парах	Беседа Практикум	дидактические игры и игровые задания	- комплекты шахматных фигур с досками	Дидактические задания
9	Эндшпиль	- групповая - работа в парах	Беседа Практикум	дидактические игры и игровые задания	- комплекты шахматных фигур с досками	практикум
10	Конкурсы, учебно- тренировочные игры	- групповая - работа в парах	Беседа Практикум	дидактические игры и игровые задания	- комплекты шахматных фигур с досками	практикум

2.5.Рабочая программа воспитания и календарный план воспитательной работы объединения.

Цели и задачи программы.

Цель программы: формирование и развитие у обучающихся системы нравственных, морально-волевых и мировоззренческих установок, способствующих их личностному, гармоничному развитию и социализации в соответствии с принятыми социокультурными правилами и нормами, как основы их воспитанности. **Задачи программы:**

1. Развитие морально-нравственных качеств обучающихся: честности; доброты; совести; ответственности, чувства долга.
2. Приобщение обучающихся к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни,
3. Формирование нравственного отношения к человеку, труду и природе.

Направления воспитательной работы объединения:

- нравственно и духовное воспитание;
- интеллектуальное воспитание;
- формирование коммуникативной культуры;
- воспитание положительного отношения к труду и творчеству.

Календарный план воспитательной работы объединения

№	Мероприятие	Задача	Срок	Примечание
1	День рождения коллектива	Мероприятие направлено на адаптацию учащихся; формирование коллектива, дружного, сплочённого, творческого; воспитание	сентябрь	

		доброжелательного отношения к ребятам.		
3	КТД «Новогодний серпантин»	создать новогоднее настроение; поздравить детей с наступающим Новым годом; развивать творческие способности учащихся; способствовать сплочению.	декабрь	
3	Интеллектуальная игра «1000 вопросов»	развитие интеллектуального воспитания, познавательных навыков обучающихся, умение ориентироваться в информационном пространстве, воспитание чувства здорового соперничества и взаимопомощи в процессе игры.	март	

Взаимодействие с родителями

Каждый педагог поддерживает контакт с родителями воспитанников. Начинать свою деятельность руководителю кружка следует с составления социального паспорта группы, что уже является первичной диагностикой семьи ученика. Формы взаимодействия педагогов и родителей – это многообразие организации их совместной деятельности и общения.

Формы познавательной деятельности: творческие отчёты, дни открытых дверей, праздник творчества, турниры знатоков, выставки творческих работ и т.д. Во всех этих формах осуществляется непосредственная взаимосвязь детей, родителей и руководителей кружка.

Формы трудовой деятельности: оформление кабинета, проведение субботников.

Формы досуга: совместные праздники, подготовка концертов, спектаклей, соревнования, конкурсы.

2.6. Список литературы

1. Гришин В. Малыши играют в шахматы. / М.: Просвещение, 1991.
2. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. / М.: ФиС, 1983.
3. Князева В. Азбука шахматиста. / Ангрэн, 1990.
4. Князева В. Уроки шахмат. / Ташкент: 1992.
5. Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы. / М.: Просвещение, 2002.
6. Сухин И. Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
7. Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
8. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / М.: Просвещение. 1997.
9. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу.
10. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. / М.: Просвещение. 1999.
11. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. / М.: Просвещение. 1999.

Формы аттестации и оценочные материалы

- оценочный зачет, тестирование;
- участие в соревнованиях, конкурсах;
- контрольные игры, турниры.

Опросник.

1. Какого цвета должно быть ближнее к вам левое поле, если вы играете белыми фигурами: а)любого; **б)чёрного;** в)белого.
2. Как правильно называются фигуры:
а)**король**, б)царь, в)падишах; а)дама, б)**ферзь**, в)королева; а)**ладья**, б)тура,
в)башня; а)офицер; б)гонец, в)**слон**; а)лошадь, б)**конь**, в)скакун;
а)**пешка**, б)фишка, в)шашка.
3. Количество фигур в шахматах: а)король-1,2,3; б)ферзь-1,2,3;
в)ладья- 1,2,3; г)слон-1,2,3; д)конь-1,2,3; е)пешка-2,6,8.
4. Линия, идущая по доске слева направо, называется: а)прямой;
б)отрезком; **в)горизонталью.**
5. Линия, идущая по доске снизу вверх, называется: а)дорожкой;
б)линейкой; **в)вертикалью.**
6. Линия, идущая из одного угла доски к другому, называется:
а)углом;
б)зигзагом; **в)диагональю.**

Практическая работа: сыграть партию в шахматы, соблюдая правила игры.

Итоговый срез знаний

1. Отвлечение – это: а) рассказывание сопернику анекдотов; б) **тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять важные защитные функции**; в) добровольный отказ от материала с какой-либо целью.
2. Слабое поле – это: а) **поле, которое контролируется одним и не контролируется другим игроком**; б) атака соперника двумя фигурами после одного хода; в) противостояние королей.
3. Открытый центр: а) ряд чёрно-белых полей слева направо; б) особый ход короля; в) **означает, что в центральной части доски нет пешек, блокирующих друг друга**.
4. Изолированная пешка: а) самая передняя пешка в пешечной цепи; б) **пешка, которая находится далеко от всех своих фигур**; в) группа одноцветных пешек.
5. Размен: а) **взятие в процессе игры противниками фигур друг друга равных или почти равных по своей стоимости**; б) начало шахматной партии; в) набор заранее подготовленных игроком вариантов игры.
6. Кто сейчас является чемпионом мира по шахматам: а) Карпов; б) Каспаров; в) **Ананд**.
7. **Практическая работа:** сыграть партию в шахматы, соблюдая правила игры.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Горизонталь**». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками). «**Вертикаль**». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

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

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

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

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

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

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

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

Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«Кто сильнее?». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает:

«Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с

которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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

Приложение № 3

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 потеряется 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.