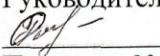



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Покровская средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза
Ветчинкина К.Ф. Волоконовского района Белгородской области»


«Рассмотрено»

На МО
учителей технологии,
физической культуры, ОБЖ
Руководитель МО
 Смеянова Т.В.
Протокол № _____
от « _____ » _____ 2017 г.

«Согласовано»

Заместитель директора
 Ситникова А.П.
« 19 » августа 2017 г.

«Утверждено»

Директор МБОУ
«Покровская СОШ»
 Ильченко С.П.
Приказ № 98
от « 19 » августа 2017 г.



Рабочая программа кружка «Шахматы»

Разработал: учитель математики
Иванова Галина Петровна

Пояснительная записка

Так как формирование разносторонне развитой личности - сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе общеобразовательной школы, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций.

Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

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

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

Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала. Занятия многообразны по своей форме – помимо лекций, бесед, игровых занятий и выполнения упражнений по пройденной теме, это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, турниры, игры различного типа на шахматную тематику.

Цель программы – организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы.

Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

- познакомить с историей шахмат;
- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения;
- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом;
- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно;
- научить уважать соперника;
- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
- ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Программа предусматривает 36 часов по 1 часу в неделю. В кружке занимаются дети среднего школьного возраста. В кружок принимаются все желающие.

Планируемые результаты освоения учащимися программы

К концу обучения учащиеся должны

знать:

- Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.
- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют*, *миттельшпиль*, *эндшпиль*, *темп*, *оппозиция*, *ключевые поля*.
- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.
- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

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

• **личностные результаты** – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные

компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;

- **метапредметные результаты** – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

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

Личностными результатами программы кружковой деятельности по направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

- *определять* и *высказывать* простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы кружковой деятельности по направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.

- *Проговаривать* последовательность действий.

- Учить *высказывать* своё предположение (версию) на основе данного задания, учить *работать* по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности на занятии.

2. Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

- Перерабатывать полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать* и *понимать* речь других.

- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игры.

- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы кружка ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Основные формы и средства обучения:

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.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Содержание программы кружка

1.	<p>Организационное занятие. Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Правила техники безопасности. Место шахмат в мировой культуре. Роль шахмат в воспитании и развитии личности особенности психологической подготовки юного шахматиста. Понятие о здоровом образе жизни. Сильнейшие юные шахматисты мира.</p> <p>Шахматная доска. Поля, линии, их обозначения. Легенда о возникновении шахмат. Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция, запись позиции.</p> <p><i>Практическая работа:</i> тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.</p>
2.	<p>Шахматы – спорт, наука, искусство. Краткая история шахмат. Различные системы проведения шахматных соревнований. Геометрические мотивы траектории перемещения шахматных фигур. Ходы и взятие ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связки «и», «или», «не».ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей. Ограничение подвижности фигур. Моделирование на шахматном материале. Рокировка, правила ее выполнения.</p> <p><i>Практическая работа:</i> упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур.</p>
3.	<p>Правила игры. Правила турнирного поведения. Правило «тронул-ходи». Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат». Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат». Сходства и различия понятии «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей.</p> <p><i>Практическая работа:</i> решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов.</p>
4.	<p>Первоначальные понятия. Запись партий. Мат, ничья. Относительная ценность фигур.</p> <p><i>Практическая работа:</i> упражнения на запоминание правил шахматной нотации, игры с ограниченным набором фигур, простейшие этюды.</p>
5.	<p>Тактика игры. Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество.</p>

	Практическая работа: решение арифметических задач (типа «У кого больше?») и логических задач («типа «Какая фигура ценнее?»)
6.	Стратегия игры. Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.
7.	Эндшпиль. Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач. Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля. Ключевые поля. Правило квадрата. Этюд Рети. Роль аппозиции. Отталкивание плечом. Треугольник. Прорыв. Игра на пат. Ладейный эндшпиль. Ладья и пешка против пешки. Позиция Филидора, принцип Тарраша, построение моста, активность фигур. Практическая работа: отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
8.	Дебют. Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок. Классификация дебютов. Практическая работа: анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.
9.	Конкурсы решения задач, этюдов. Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса. Понятие о варианте. Логическая связка «если, то ...». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости. Форпост. Позиция короля. Атака на короля. Централизация. Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонтально. Вскрытие и запираение линии. Блокада.
10.	Сеансы одновременной игры. Проведение руководителем кружка сеансов одновременной игры с последующим разбором партий с кружковцами. Матование двумя ладьями, королем и ладьей как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегия и тактика оттеснения одинокого короля на край доски. Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля. Управление качеством матования. Практическая работа: решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах.
11.	Соревнования Показательные выступления наиболее успешных учащихся. Презентация успехов юных шахматистов с приглашением родителей учащихся. Конкурс на решение шахматных задач.
12.	Итоговое занятие. Подведение итогов года.

Календарно-тематическое планирование кружка «Шахматы»

№	Дата	Тема занятия	Содержание	Кол-во час
1	05.09	Вводный инструктаж по ТБ. Организационное занятие.	Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	1
2	12.09	Из истории шахмат. Шахматы – это спорт, наука, искусство	Положение доски между партнёрами. Горизонтальная линия. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль» и др.	1
3	19.09	Шахматная доска, фигуры	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали.	1
4	26.09	Диаграмма, ходы фигур и их особенности.	Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагональ. Короткие диагонали.	1
5	03.10	Шах и мат	Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагональ. Короткие диагонали.	1
6	10.10	Рокировка	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Поиграем – угадаем», «Диагональ» и др.	1
7	17.10	Ничья, вечный шах, пат	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Поиграем – угадаем», «Диагональ» и др.	1
8	24.10	Сравнительная сила фигур, их ценность	Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».	1
9	14.11	Правила поведения во время игры	Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Короля не бьют, но под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля».	1
10	21.11	Запись и чтение шахматных партий	Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Перехитри часовых», «Сними	1

			часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».	
11	28.11	Мат одинокому королю	Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат».	1
12	05.12	Линейный мат	Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат».	1
13	12.12	Мат ферзем. Мат двумя слонами	Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат».	1
14	19.12	Мат слоном и конем Правило квадрата	Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат».	1
15	26.12	Как начинать партию	Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат».	1
16	02.01	Дебют и его задачи. Основные правила игры в дебюте.	Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат».	1
17	09.01	Копирование ходов соперника, ошибки в дебюте	Сходства и различия понятий «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей.	1
18	16.01	Двойной удар Защита от двойного удара	Сходства и различия понятий «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей.	1
19	23.01	Связка. Защита от связки	Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности.	1
20	30.01	Открытое нападение. Открытый шах, двойной шах	Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Защита.	1
21	06.02	Комбинации на завлечение. Завлечение короля	Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Защита.	1
22	13.02	Блокировка, спертый мат	Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество.	1
23	20.02	Комбинации на отвлечение	Решение арифметических задач (типа «У кого больше?»)	1
24	27.02	Комбинации на освобождение поля Комбинации на освобождение линии	Решение арифметических задач (типа «У кого больше?»)	1
25	06.03	Комбинации на уничтожение защитника	Решение логических задач («типа «Какая фигура ценнее?»)	1
26	13.03	Перекрытие Превращение пешки	Решение логических задач («типа «Какая фигура ценнее?»)	1
27	20.03	Игра на пат . Игра на пат, «бешеная» ладья ...	Понятие о дебюте. Классификация дебютов.	1
28	27.03	Разрушение пешечного прикрытия короля	Мобилизация фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка),	1

			борьба за центр.	
29	03.04	Промежуточный ход, выигрыш темпа «Рентген»	Роль и оптимизация работы фигур в дебюте. Гамбит, пункт f2 (f7) в дебюте.	1
30	10.04	Основные идеи эндшпиля.	Понятие о шахматном турнире.	1
31	17.04	Эндшпиль в практической партии.	Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах.	1
32	24.04	Решение задач и этюдов.	Игровая практика; анализ учебных партий	1
33	08.05	Решение задач и этюдов.	Игровая практика; анализ учебных партий	1
34	15.05	Решение задач и этюдов.	Игровая практика; анализ учебных партий	1
35	22.05	Шахматный турнир.	Игровая практика; анализ учебных партий	1
36	29.05	Шахматный турнир.	Игровая практика; анализ учебных партий	1

Материально-техническое обеспечение.

На занятиях используются:

- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками.

Список литературы

1. *Пожарский В.А.* Шахматный учебник / В.А. Пожарский. – М., Издательство МЭИ, 1996.
2. *Майзелс И.* Шахматы. / М.: Детгиз, 1960.
3. *Губницкий С.Б.* Полный курс шахмат: 64 урока для новичков и не очень опытных С. Б. Губницкий - М.:, ООО «Издательльсбютво АСТ», 2002.
4. *Нимцович А.* Моя система. / М: ФиС, 1984.
5. *Сухин И.* Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
6. *Сухин И.* Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
7. *Габбазова А.Я.* Учимся играть в шахматы – развиваем интеллект: Учебное пособие. – Ульяновск, УлГТУ, 2007. – 142 с.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Приложение 2.

Дидактические задания.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

