

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Оренбургской области
Управление образования МО Абдулинский ГО
МБОУ СОШ №38

Рассмотрено
на заседании ШМО
Протокол №1 от
«31» августа 2023 г.

Согласовано:

Зам. директора по ВР


Халафутдинова М.А.
«31» августа 2023 г.

Утверждаю:

Директор МБОУ СОШ №38


Муллина Т.А.
«31» августа 2023 г.


Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
общеинтеллектуальной направленности
«Шахматный кружок «Логика»

Возраст обучающихся: 8-12 лет

Срок реализации: 1 год

Автор - составитель: Анохина Н.С.



Пояснительная записка

Рабочая программа шахматного кружка «Логика» обще интеллектуального направления составлена на основе нормативно — правовой базы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 23.07.2013).

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 № 189 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821 -10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;

- Положение об организации внеурочной деятельности ОУ.

Программа разработана в соответствии с программой:

- И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2011, 40 с.)

Актуальность

В условиях реализации новых государственных стандартов на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

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.

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм.

При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы 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. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. 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.

Адресат программы: обучающиеся 8-12 лет

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 30-40 минут.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Цель: становление личности школьников и наиболее полное раскрытие их творческих способностей

Задачи:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры:
 - помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
 - научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
 - обучить решать комбинации на разные темы;
 - обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
 - научить детей видеть в позиции разные варианты;
- развивать умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формировать стремление к самореализации.

Содержание программы:

Программой первого года обучения. Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа второго года обучения. Учебный курс включает в себя шесть тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”, “Шахматная комбинация”. В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающимся шахматной игре.

Программа третьего и четвертого года обучения. Материал выстроен на основе ранее приобретенных знаний и умений, где ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал. Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”. В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и пособий в помощь обучающимся шахматной игре.

1 год обучения

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями,

диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

2 год обучения

Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Раздел №5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Раздел №6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

3 год обучения

Раздел № 1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

4 год обучения

Раздел № 1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Раздел № 2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при

неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.

К концу 1 учебного года дети должны знать:

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

дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу 2 учебного года дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

К концу 3 учебного года дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль.

дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

К концу 4 учебного года дети должны знать:

- основные тактические приемы;
- что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

дети должны уметь:

- находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

Планируемые результаты

Личностные результаты освоения программы.

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы.

- Владение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Владение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы.

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации

шахматной нотации

Учебно – методическое обеспечение

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

Интернет- ресурсы

1. <http://chess-in-school.org/> – Сайт УМК «Шахматы в школе» изд-ва Просвещение
2. <http://chesslikbez.ru/> – Сайт УМК "Шахматы в школе и дома" В.В. Кострова
3. <http://chess555.narod.ru/> – Сайт шахматного всеобуча И.Г.Сухина
4. <http://ruchess.ru/> – сайт Российской шахматной федерации
5. <http://orenchess.ru/> - сайт Оренбургской областной шахматной федерации
6. <http://chess.com> – сайт для игры в шахматы и решения задач
7. <http://lichess.org> – сайт для игры в шахматы и решения задач

Промежуточная аттестация:

- 1) Теоретическая – контрольное тестирование
- 2) Практическая – шахматный турнир среди участников кружка.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- протокол соревнований
- материал анкетирования и тестирования, грамота
- фотография

**Учебный план программы
1 год обучения**

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Шахматная доска	2
2	Шахматные фигуры	2
3	Начальная расстановка фигур	1
4	Ходы и взятие фигур	16
5	Цель шахматной партии	9
6	Игра всеми фигурами из начального положения	3

2 год обучения

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Краткая история шахмат	1
2	Шахматная нотация	2
3	Ценность шахматных фигур	4
4	Техника матования одинокого короля	4
5	Достижения мата без жертвы материала	3
6	Шахматная комбинация	15

3 год обучения

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Основы дебюта	26

4 год обучения

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Основы миттельшпиля	17
2	Основы эндшпиля	13

Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации

Учебно – методическое обеспечение

8. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011.-40 с.

9. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

11. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.

12. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.

13. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.

14. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

Интернет- ресурсы

1. <http://chess-in-school.org/> – Сайт УМК «Шахматы в школе» изд-ва Просвещение

2. <http://chesslikbez.ru/> – Сайт УМК "Шахматы в школе и дома" В.В. Кострова

3. <http://chess555.narod.ru/> – Сайт шахматного всеобуча И.Г.Сухина

4. <http://ruchess.ru/> – сайт Российской шахматной федерации

5. <http://orenchess.ru/> - сайт Оренбургской областной шахматной федерации

6. <http://chess.com> – сайт для игры в шахматы и решения задач

7. <http://lichess.org> – сайт для игры в шахматы и решения задач

**Календарно-тематическое планирование
1 год обучения**

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Дата
	<u>1. Шахматная доска</u>	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	
1.	Знакомство с шахматной доской		
2.	Шахматная доска		
	<u>2. Шахматные фигуры.</u>	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	
3.	Знакомство с шахматными фигурами		
4.	Знакомство с шахматными фигурами		
	<u>3. Начальная расстановка фигур.</u>	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	
5.	Начальное положение		
	<u>4. Ходы и взятие фигур.</u>	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.		
7.	Ладья в игре.		
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.		
9.	Слон в игре.		
10.	Ладья против слона.		
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.		
12.	Ферзь в игре.		
13.	Ферзь против ладьи и слона.		
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.		
15.	Конь в игре.		
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.		

17.	Знакомство с пешкой.		
18.	Пешка в игре.		
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.		
21.	Король против других фигур.		
	5. Цель шахматной партии.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	
22.	Шах.		
23.	Шах.		
24.	Мат.		
25.	Мат		
26.	Ставим мат.		
27.	Ставим мат.		
28.	Ничья, пат.		
29.	Рокировка.		
30.	Рокировка.		
	6. Игра всеми фигурами из начального положения.	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	
31.	Шахматная партия.		
32.	Шахматная партия.		
33.	Повторение программного материала.		

2 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Дата
	<u>Повторение изученного материала.</u>	Повторение программного материала, изученного за год обучения	
1.	Повторение изученного материала.		
2.	Повторение изученного материала.		
	<u>1. Краткая история шахмат.</u>	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	
3.	Краткая история шахмат.		
	<u>2. Шахматная нотация.</u>	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.		
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.		
	<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.		
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.		
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.		
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.		
	<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.		
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.		
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.		
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.		
	<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.		

15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.			
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.			
	<u>6. Шахматная комбинация.</u>	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).		
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.			
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.			
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.			
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.			
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».			
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.			
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.			
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.			
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия			
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.			
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.			
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.			
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.			
30.	Типичные комбинации в дебюте.			
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).			
	<u>Повторение программного материала</u>		Повторение программного	

32.	Повторение программного материала	материала, изученного за первый и второй год обучения	
33.	Повторение программного материала		
34.	Повторение программного материала		

3 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Дата
	<u>Повторение изученного материала</u>	Повторение программного материала, изученного за 2 год обучения	
1	Повторение изученного материала.		
2	Игровая практика		
3	Повторение изученного материала.		
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Игровая практика с записью шахматной партии	
	<u>1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА</u>	Игровая практика	
5	Двух- и трехходовые партии.		
6	Решение задания “Мат в 1 ход”		
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.		
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		
10	Решение заданий.		
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.		
12	Решение заданий		
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		
14	Решение заданий		
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.		
16	Решение задания “Выведи фигуру”..		
17	Наказание за несоблюдение принципа		

	быстрейшего развития фигур. “Пешкостроение”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		
18	Решение заданий.		
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.		
20	Решение заданий.		
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.		
22	Решение заданий.		
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		
24	Решение заданий.		
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		
26	Решение заданий.		
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		
28	Решение заданий.		
29	Типичные комбинации в дебюте.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		
31	<u>Повторение программного материала</u>		
32	Повторение программного материала		
33	Повторение программного материала		
34	Повторение программного материала		

4 год обучения

№ п/п	Тема занятия	Содержание	Дата
	<u>Повторение изученного материала.</u>	Повторение программного материала, изученного за год обучения	
1	Повторение изученного материала.		
2	Игровая практика		
3	Повторение изученного материала.		
	<u>1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ</u>		
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Игровая практика	
5	Игровая практика		
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.		
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.		
8	Решение задания “Выигрыш материала”.		
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		
10	Решение заданий.		
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Игровая практика	
12	Решение заданий.		
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		
14	Решение заданий.	Игровая практика	
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Игровая практика	
16	Решение заданий.		

17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.		
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		
20	Решение заданий		
	<u>2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ</u>		
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		
22	Решение заданий		
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).		
24	Решение заданий		
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).		
26	Решение заданий	Игровая практика	
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		
28	Решение заданий	Игровая практика	
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.		
30	Решение заданий	Игровая практика	
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		
32	Решение заданий	Игровая практика	
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.		
34	Повторение программного материала. Решение заданий	Игровая практика	

Приложение 1.

Мониторинг уровня знаний обучающихся.

1 год обучения

Нулевой срез знаний

Опросник.

1. Расставить пешки на 2,5,7 горизонтали.
2. Расставить пешки на вертикали a, c, f.
3. Расставить пешки по любой диагонали.
4. Расставить шахматные фигуры в начальное положение.
5. Разложить в правильной последовательности буквы латинского алфавита, которые на шахматной доске обозначают вертикали.

Практическая работа: расставить шахматные фигуры в начальное положение.

Срез знаний за 1 полугодие.

Опрос.

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.
1. 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.
2. Линия, идущая по доске слева направо, называется: а)прямой;
б)отрезком; **в)горизонталью.**
3. Линия, идущая по доске снизу вверх, называется: а)дорожкой; б)линейкой; **в)вертикалью.**
4. Линия, идущая из одного угла доски к другому, называется: а)углом;
б)зигзагом; **в)диагональю.**

Практическая работа: расставить шахматные фигуры в начальное положение.

Промежуточный срез знаний во 2 полугодии.

Опросник.

1. Как ходит и делает взятие ладья? а)по диагонали ; **б) по горизонтали и вертикали;** в) как хочет.
2. Как ходит и делает взятие слон? **а)по диагонали ;** б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
3. Как ходит и делает взятие ферзь? а)по диагонали ; б) по горизонтали и вертикали; **в) как хочет.**
4. Как ходит и делает взятие конь? а)по диагонали ; б) по горизонтали и вертикали; **в) буквой г.**
5. Двойной удар-это: а) ход на 2 поля; **б) нападение 1 фигуры сразу на 2 и более фигур противника; в)вилка.**
6. Шахматные слоны бывают: **а)плохие и хорошие; б)белопольные и чернопольные;** в)злые и добрые.

Практическая работа: сыграть в игру «Курочка и зёрнышки», «Ферзь в тире», «Ладья против слона»

Итоговая аттестация.

Опросник.

1. Шах – это: **а) нападение на короля;** б) ход фигуры; в) конец шахматной партии.
2. Способы защиты от шаха: **а) закрыться другой фигурой;** б) срубить нападающую фигуру; в) сдаться.
3. Мат-это: **а) конец шахматной партии;** б) шах, от которого нет защиты; в) ход короля.
4. Рокировка –это: а) двойной удар; б) ничья; **в) специальная защита короля, когда король движется к ладье через клетку и ладья перепрыгивает через него.**

Практическая работа: сыграть партию в шахматы.

2 год обучения

Нулевой срез знаний

1. Какая фигура при записи обозначается буквой Кр: а)король, б)конь, в)пешка.
2. Как защитить короля от шаха: а)закрыться другой фигурой, б)отойти королём на безопасное поле, в)срубить нападающую фигуру, г)сразу сдаться.
3. Какие есть способы защиты фигуры от нападения: а)ответное нападение, б)перекрыть нападение, в)сдаться без боя, г)объявить невозможный ход.
4. Что такое вилка: а)нападение сразу на 2 фигуры, б)взятие фигуры, в)окончание партии, г)ряд клеток сверху вниз.
5. Какой сильнейший шахматист был родом из Америки: а)Стейниц, б)Морфи, в)Ананд.

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с часами.

Срез знаний за 1 полугодие

1. Двойной удар – это: а)то же что и вилка; б)**в результате одного хода 2 фигуры атакуют 1 фигуру противника;** в)два хода подряд.
2. Вскрытый шах – это: а)одна из фигур нападает на какую – либо фигуру противника, а вторая открывшаяся при этом фигура шахует короля; б)шах при отступлении; в)шах при нападении 2 фигур.
3. Двойной шах – это: а)нападение 1 фигуры на 2 фигуры противника; б)**когда король оказывается под шахом одновременно 2 фигур;** в)шах после 2 ходов.
4. Отвлечение – это: а)ситуация, в которой вы заставляете соперника переместить ту или иную фигуру для того, чтобы использовать слабость его позиции; б)отступление от центра; в)разговор во время игры.
5. Промежуточный ход – это: а)ход между 2 полями; б)**ход, который делается противником между 2 ходами, которые должны быть следовать один за другим;** в)ход между 2 фигурами.

Практическая работа: сыграть в шахматы с часами.

Промежуточный срез знаний во 2 полугодии

1. Один из способов поставить мат, называется:
а) слабость последней горизонтали б) удушающий мат в) сицилианская защита.
1. Сколько ходов даётся до конца партии, если у одного из игроков остался 1 король?
а) 50 б) 25 в) 3.
1. Эндшпиль – это:
а) начало шахматной партии б) середина шахматной партии в) **конец шахматной партии.**
4. Когда шашка выполняет обыкновенный ход, это называется:
А) битый ход б) **тихий ход** в) ударный ход.

Практическая работа: сыграть в шахматы 1 партию с записью и с часами.

Итоговая аттестация

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.

- 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.**
- Изолированная пешка: а)самая передняя пешка в пешечной цепи; б)**пешка, которая находится далеко от всех своих фигур;** в)группа одноцветных пешек.
- 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.
- Кто сейчас является чемпионом мира по шахматам: а)Карпов; б)Каспаров; в)**Ананд.**

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с шахматными часами, соблюдая правила игры, записывая первые 20 ходов

3 год обучения

Нулевой срез знаний

- Виды преимущества: а) **материальное**, б) ростовое, в) **динамическое.**
- Жертва - это: а) **добровольное предоставление противнику материального преимущества ради получения других выгод;** б) остановка игры на перерыв, г) добавление игрового времени противнику.
- Приёмы нападения: а) **угроза и взятие**, б) **нападение и жертва**, в) **двойной удар.**
- Нападение ладьи, слона, ферзя на фигуру или пешку противника, прикрывающую более ценный объект, это: а) двойной удар, б) **связка**, в) жертва.
- Двойной удар можно назвать: а) грабли, б) **вилка**, в) **трилка.**

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с часами и записью.

Срез знаний за 1 полугодие

- Удар, вынуждающий фигуру соперника занять неудачное поле, называется: а) **завлечение**, б) отвлечение, в) уничтожение.
- Расположение собственной фигуры или пешки на месте пересечения ударов дальнобойных фигур соперника с целью нарушения их взаимодействия - это: а) **перекрытие**, б) завлечение, г) отвлечение.
- Освобождение линии или поля с темпом от своих фигур, мешающих нанести решающий удар - это: а) **освобождение пространства**, б) нападение, в) двойной удар.
- Когда фигура противника занимает поле, необходимое другой его фигуре для защит от угроз, это: а) двойной удар, б) связка, в) **блокировка.**
- Стремительное продвижение пешки для создания позиционных выгод: а) **пешечный тычок**, б) вилка, в) отвлечение.

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с часами и записью.

Промежуточный срез знаний во 2 полугодии

- Виды ничьих: а)**вечный шах**; б)**пат**; в)правило отказа.
- Крепость – это: а)**когда слабейшая сторона спасается путём создания неприступной позиции;** б)добровольная сдача короля; в)отказ от игры.
- Запирание – это: а)лишение противника ферзя; б)**лишение подвижности какой-либо фигуры противника;** в)захват центра пешками.
- Виды сложных комбинаций: а)**коневые**; б)дальнобойные; в)**смешанные.**
- Приёмы защиты: а)**контратака**; б)**профилактика**; в)тремякратное повторение.

Практическая работа: сыграть в шахматы 1 партию с записью и с часами.

Итоговая аттестация

- В шахматные законы не входят: а) централизация; б) активность фигур; в)**пешечные островки.**
- Каким ходом обычно начинают партию: а)**e2-e4**; б)v2-v4; в) d2-d4.

3. Захват и развитие, атака, комбинация – это этапы: а) ориентира; **б)нападения;** в) дебютной подготовки.
4. Атака не бывает: а) пешечная и фигурная; б) комбинированная; **в)неожиданная.**
5. Успешно атаковать последнюю горизонталь могут: **а)ферзь и ладьи;** б)кони и слоны; в) пешки.

Практическая работа: сыграть партию в шахматы с шахматными часами и записью, соблюдая правила игры.

Контрольная работа по шахматам 4 год обучения

Задание 1. Установи соответствие.

Задание 2. Напиши определения.

Вечный шах – _____

Пат – _____

Ключевые поля – _____

Задание 3. Реши задания.

Кружочками обозначены ключевые поля, а короли противостоят друг другу, то есть находятся в оппозиции. Кто первый попадет на одно из отмеченных полей?

Ответ: _____

2) Найди двойной шах. Ход чёрных.

Б: Крb7

Ч: Крс5, Кс6, Cd5

Ответ: _____

3) Мат в 1 ход

Б: Ла2, Лb7, Кр f2

Ч: Крг8

Ответ: _____

Задание 4. Напиши шахматный план для постановки линейного мата.

Шахматный план

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Задание 5. Напиши части шахматной партии. Основные моменты каждой части.

1. _____

2. Миттельшпиль _____

3. _____

Контрольная работа за год по шахматам 4 класс (с ответами)

Задание 1. Установи соответствие.

Задание 2. Напиши определения.

Вечный шах – постоянное нападение на короля, при котором атакующая сторона не может объявить мат, а защищающая сторона не может защитить своего короля.

Пат – позиция, при которой у короля слабой стороны, при своем ходе, нет ни одного доступного поля, но ему не объявлен шах.

Ключевые поля - это те поля, захватив которые сильнейшая сторона добивается победы.

Задание 3. Реши задания.

Кружочками обозначены ключевые поля, а короли противостоят друг другу, то есть находятся в оппозиции. Кто первый попадет на одно из отмеченных полей?

Ответ: Это, очевидно, зависит от очереди хода. Если ход белых - они вынуждены уступить одно из полей, например: 1.Крd4-c4 Крd6-e5 или 1.Крd4-e4 Крd6-c5. Если ход черных, то в подобном положении оказывается уже их король.

2) Найди двойной шах. Ход чёрных.

Б: Крb7

Ч: Крс5, Кс6, Cd5

Ответ: Кс6-a5++ или Кс6-d8++

3) Мат в 1 ход

Б: Ла2, Лb7, Кр f2

Ч: Крг8

Ответ: Ла2-a8x

Задание 4. Напиши шахматный план для постановки линейного мата.

Шахматный план

1. **ВЫБРАТЬ** край доски.

2. «**ОТРЕЗАТЬ**» короля (поставить **сторожа**). («1-й и 2-й пункты плана «**ВЫБРАТЬ** – **ОТРЕЗАТЬ**» вскоре можно объединить в один пункт).

3. **ОТТЕСНИТЬ** короля. **Сторож, метла**.

4. **ПЕРЕБРОСИТЬ** ладью.

Задание 5. Напиши части шахматной партии. Основные моменты каждой части.

1. Дебют – начало шахматной партии 10-15 ходов. Захват центра, вывод слонов и коней, короткая рокировка

2. Миттельшпиль – середина шахматной партии. Основная игра. Применение разных тактических приёмов (блокировка, завлечение, отвлечение, перекрытие и тп)

3. Эндшпиль – конец шахматной партии. Постановка мата сопернику.

Приложение 2

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 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 пешкоода”. 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.

Приложение 3. Сравнительная сила фигур

Цена фигуры – количество пешек

В чем измеряется сила шахматных фигур (пешек)

	Пешка - 1	
	Конь -3	  
	Слон -3	  
	Ладья -5	    
	Ферзь-9	        
	Король – бесценная фигура	

Король бесценен – Так и знай. Погиб король – Игру ты сдай!

$$\begin{aligned} C &= 3П; & \Phi &= 2C + K; \\ K &= 3П; & \Phi &= 9П; \\ L &= C + 2П; & \Phi &= L + C + П; \\ L &= 5П; & \Phi &= 2K + C; \\ L &= K + 2П; & \Phi &= L + 3П; \\ & & \Phi &= K + C + 3П. \end{aligned}$$

Приложение 4. Пальчиковая гимнастика:

Раз, два, три, четыре, пять! (сжимаем – разжимаем кулаки)
Вышли пешки погулять! (пальчики шагают по столу)
Король на месте, по привычке, (сжатые кулаки на столе)
А куда ему спешить? (разводят руки, пожимают плечами)
Прыгнет конь! Подковы звяк! (ладони вперед и хлопок)
Необычен каждый шаг! (указательный палец)
А ладья упряма, (раскрытые ладошки скользят по столу вперед)
Ходит только прямо!
Все фигуры встали стеной, (выпрямленные ладони перед собой на столе)
Им начинать этот сказочный бой.

Физминутка:

- А сейчас мы с вами превратимся в пешек:
Ну- ка, пешки, поиграем.
Головой мы поворачиваем
Вправо – влево, а потом (вращение головой)
3- 4, приседаем,
Наши ножки разомнём. (приседания)
1,2,3 – на месте шаг.
Встали пешки дружно в ряд.
Мы размялись от души,
За столы мы вновь спешим. (садутся за столы)

Приложение 4. Шахматные загадки.

1. Один раз погибает, а два раза родится. (Пешка)
2. Не живёт в зверинце,
Не берёт гостинцы,
По косо́й он ходит
Хоботом он водит. (Слон)
3. Продвигается не косо и не прямо,
А буквой «Г» - так шахматисты говорят. (Конь)

5. Стою на самом краю,
Пусть откроют – пойду.
Только прямо хожу,
Как зовут, не скажу. (Ладья)
4. Гладкий люблю я, расчищенный путь,
На шаг в любую сторону могу шагнуть! (Король)
5. Он может ходить, как Ладья и как Слон –
И прямо и наискосок.
Направо, налево, вперёд и назад...
А бьёт он и вдаль и в упор.
Он очень опасен вблизи и вдали –
Ты больше вниманья ему удели. (Ферзь)
6. Не люди, не звери, не часы, а ходят? (шахматные фигуры)
7. Какой король не умеет говорить? (шахматный)
8. На доске есть у меня две лошадки – два(коня)

2. Задание. Вопросы из шахматной шкатулки.

(За каждый правильный ответ, вы получите один смайлик.)

1. Как ходит пешка? (только вперед)
2. Как бьёт пешка? (наискосок)
3. Если дальнейшему передвижению пешки мешает пешка противника (стоит на её пути), можно ли перепрыгнуть через неё или обойти слева, справа?
4. Может ли пешка стать когда-нибудь фигурой, превратиться в неё, в каких случаях? (Да, если белая пешка достигнет 8-й, а чёрная 1-й горизонтали.)
5. Где стоят ладьи на доске до начала игры? (по краям)
6. Может ли ладья побить сразу две пешки, за один ход? (нет, только одну фигуру)
7. Какие бывают слоны у чёрного и у белого войска? (белопольные и чернопольные)
8. Какая фигура не может встать на белые поля? (чернопольный слон)
9. Между какими фигурами на доске стоит конь?
10. Чем конь отличается от всех остальных фигур? (ходит буквой «г», перескакивает через свои и чужие фигуры)
11. Какие шахматные фигуры скрываются в словах: «оладьи», «спешка», «заслонка», «коньки»

Анализ работы кружка «Логика», 2018-019учебный год

Целью деятельности кружка является:

— создание условий для личностного и интеллектуального развития детей школьного возраста, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи деятельности кружка:

— формировать устойчивый интерес обучающихся к игре в шахматы;
— способствовать освоению детьми основных шахматных понятий;
— развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
— развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
— способствовать активизации мыслительной деятельности школьника;
— приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;
— воспитывать усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

Основными формами работы кружка являются:

— непосредственно образовательная деятельность взрослого с детьми;
— индивидуальная работа с детьми;
— участие детей в шахматных турнирах.