

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
с. Андриановичи

ПРИНЯТА  
на заседании Педагогического совета  
Протокол № 184 от 29.08.2025 г.

УТВЕРЖДЕНА  
приказом директора  
МБОУ СОШ с. Андриановичи  
от 29.08.2025 г. № 116/3-од  
с. Андриановичи



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности

**«Шахматы»**  
(стартовый уровень)

Программа адресована детям 5 - 9 лет

Срок реализации программы 1 год

Составитель:  
Жарков Н.Н.,  
педагог дополнительного образования

п. Ларьковка  
2025 г

## **Содержание**

### **Комплекс основных характеристик**

<b>1. Пояснительная записка.....</b>	<b>3</b>
1.1. Актуальность программы .....	3
1.2. Направленность программы.....	3
1.3. Новизна.....	3
1.4. Адресат программы.....	4
1.5. Объем, срок и уровень освоения программы.....	4
1.6. Формы обучения.....	4
1.7. Особенности организации образовательного процесса.....	4
1.8. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий .....	5
1.9. Нормативно-правовые основания разработки ДООП.....	5
1.10. Цель и задачи программы.....	6
<b>2. Содержание ДООП .....</b>	<b>7</b>
2.1. Учебный (тематический) план.....	7
2.2. Содержание учебного (тематического) плана.....	8
<b>3. Планируемые результаты .....</b>	<b>11</b>

### **Комплекс организационно-педагогических условий**

<b>4. Условия реализации ДООП.....</b>	<b>11</b>
4.1. Материально-техническое обеспечение.....	11
4.2. Информационное обеспечение .....	11
4.3. Кадровое обеспечение.....	12
4.4. Методические материалы .....	12
<b>5. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы.....</b>	<b>12</b>
<b>Список литературы.....</b>	<b>14</b>
<b>Аннотация.....</b>	<b>15</b>
<b>Приложения.....</b>	<b>16</b>

## **Комплекс основных характеристик**

### **1. Пояснительная записка**

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

**Шахматы** - одна из самых справедливых игр потому, что итог игры зависит исключительно от знаний и воли игрока. Существует давний спор о том, что же такое шахматы - спорт или искусство? Безусловно – это игра двоих, т. е. соревнование на результаты игры, как всегда бывает в спорте. Но само умение хорошо играть – это уже искусство, ибо как и в искусстве, интеллектуальному творчеству в шахматах предела нет.

#### **1.1. Актуальность дополнительной образовательной программы**

Данная ДООП программа по шахматам направлена на развитие интеллекта личности ребёнка дошкольного возраста и начальной школы. Обучение детей основам шахматной игры, способствует в большей степени развитию всех психических процессов: вниманию, памяти, всех форм мышления, а также развитию воображения и творчества, формированию таких важнейших качеств личности, как усидчивость, целеустремленность, самостоятельность в принятии решения.

Программа составлена с учётом накопленного теоретического, практического и турнирного опыта педагога, что даёт возможность обучающимся не только получить начальный уровень знаний шахматной игры в ходе групповых занятий, а также способствует индивидуальному развитию каждого ребёнка.

#### **1.2. Направленность программы**

Направленность программы –физкультурно-спортивная.

#### **1.3. Новизна**

Новизна и отличительная особенность данной программы заключается:

- В поэтапном освоении обучающимися, предлагаемого курса, что дает возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.
- Индивидуальный подход к каждому обучающемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью обучающегося на занятиях.

- Использование в процессе обучения электронных образовательных ресурсов, а именно компьютерных шахматных программ. Они осваивают обучающихся с начального уровня, постепенно увеличивая сложность, что дает возможность обучающимся проследить свой рост и увидеть на сколько уровней выше они поднялись в игре с компьютером.

#### **1.4. Адресат программы**

ДООП рассчитана на обучающихся дошкольного и младшего школьного возраста от 5 до 9 лет.

#### **2. Объем, срок и уровень освоения программы**

Реализация программы – 1 год, и предусматривается 72 занятий: 2 академических часа в неделю. Уровень освоения программы – стартовый.

#### **2.1. Формы обучения**

Форма обучения – очная, групповая с применением дистанционных технологий.

При проведении занятий используется групповая и индивидуальная форма работы. Используются следующие методы проведения занятий:

1. Практическая игра;
2. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
3. Теоретические занятия;
4. Беседа
5. Решение простых задач;
6. Разыгрывание шахматных партий;

#### **2.2. Особенности организации образовательного процесса**

Особенность программы в том, что на стартовом обучении ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур.

Во время образовательной деятельности используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, легенды, рассказы, шахматные сказки. 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, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### **2.3. Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.**

Занятия проводятся в комбинированной форме, и могут включать теоретическую и практическую части (дидактические игры и задания). Занятия проходят один раз в неделю по два академических часа (45 минут) с перерывом между ними 10 минут.

### **2.4. Нормативно-правовые основания разработки ДООП.**

Данная программа разработана на основе:

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030г.
- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» №273 – ФЗ от 29.12.2012г (с изменениями и дополнениями);
- Приказа Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28).

### **2.5. Цель и задачи программы.**

*Цель программы:* создание условий для личностного и интеллектуального развития детей, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

*Задачи программы:*

*Образовательные:*

- формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы;
- способствовать освоению детьми основных шахматных понятий;
- познакомить с правилами поведения партнеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствие с этими правилами;
- учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры

*Развивающие:*

- 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 дошкольника;
- приобщать ребенка к самостояльному решению логических задач;

*Воспитывающие:*

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

### 3. Содержание ДООП

#### 3.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Форма контроля/ аттестации
		Всего	теория	практ	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, по ПДД.	2	1	1	Викторины, вопросы
2.	Исторические сведения.	2	1	1	Вопросы, викторины, дидактические игры и задания
3.	Шахматная доска.	4	1	3	
4.	Шахматные фигуры.	4	1	3	
5.	Начальная расстановка фигур.	2	1	1	
6.	Ладья. Дидактические игры, задания.	3	1	2	Вопросы, загадки, викторины, дидактические игры и задания
7.	Слон. Дидактические игры задания.	3	1	2	
8.	Ладья против слона.	2		2	
9.	Ферзь. Дидактические игры задания.	4	1	3	
10.	Ферзь против ладьи и слона.	2		2	
11.	Конь. Дидактические игры задания.	3	1	2	
12.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	3	1	2	

13.	Пешка. Дидактические игры задания.	3	1	2	
14.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	2	-	2	
15.	Король. Дидактические игры задания.	2	1	1	
16.	Король против других фигур.	2		2	
17.	Рокировка.	2	1	1	Вопросы, дидактические игры и задания
18.	Ценность фигур.	2	1	1	
19	Шах, мат, ничья, пат.	10	2	8	
20.	Решение шахматных задач и этюд.	4	-	4	
21.	Шахматная нотация.	3	1	2	
22.	Шахматная партия.	6	2	4	
23.	Итоговое занятие.	2	1	1	
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	

### **3.2. Содержание учебного (тематического) плана**

#### **Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, по ПДД.**

*Теория:* Обучающиеся познакомятся с правилами поведения в учреждении, техникой безопасности, ПДД.

*Практика:* Вопросы, викторины.

#### **Тема 2. Исторические сведения.**

*Теория:* Познакомить с игрой, историей ее возникновения, страной возникновения шахмат – Индией.

*Практика:* Просмотр мультфильма «Ежик – шахматист» из цикла «Мудрые сказки тетушки Совы». Вопросы.

#### **Тема 3. Шахматная доска.**

*Теория:* Познакомить детей с шахматной доской. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр.

*Практика:* Дидактические задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ»

#### **Тема 4. Шахматные фигуры.**

*Теория:* Ознакомление шахматных фигур.

*Практика:* Дидактические игры: «Волшебный мешочек», «Угадай-ка».

#### **Тема 5. Начальное положение фигур.**

*Теория:* Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией – начальным положением шахмат, развивать ориентирование на плоскости – шахматной доске.

*Практика:* Дидактические игры: «Да и нет», «Мяч». Задания: Кто быстрее расставит начальную позицию. Исправь ошибку в расстановке позицию.

#### **Тема 6. Ладья.**

*Теория:* Знакомство с новой шахматной фигурой – ладьей. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.

*Практика:* Дидактические задания: «Один в поле воин», «Кратчайший путь»

#### **Тема 7. Слон.**

*Теория:* Знакомство с новой шахматной фигурой – слоном. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие.

*Практика:* Дидактические задания: «Один в поле воин», «Кратчайший путь»

#### **Тема 8. Ладья против слона.**

*Практика:* Дидактические задания: "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".

#### **Тема 9. Ферзь.**

*Теория:* Знакомство с новой шахматной фигурой – ферзем. Место ферзя в

*начальном положении. Ход ферзя. Взятие.*

*Практика:* Дидактические задания: «Лабиринт», «Кратчайший путь».

### **Тема 10. Ферзь против ладьи и слона.**

*Практика:* Дидактические задания: "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".

### **Тема 11. Конь.**

*Теория:* Знакомство с новой шахматной фигурой – конем. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие.

*Практика:* Дидактические задания: «один в поле воин», «Лабиринт», «Кратчайший путь».

### **Тема 12. Конь против ферзя, ладьи и слона.**

*Теория:* Учить детей играть конем против ферзя, ладьи, слона.

*Практика:* Дидактические задания: "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Выиграй фигуру". Игра «Игра на уничтожение».

### **Тема 13. Пешка.**

*Теория:* Знакомство с новой шахматной фигурой – пешкой. Место пешки в начальном положении. Ход пешки. Взятие. Превращение пешки.

*Практика:* Дидактические игры: «Пешечная эстафета», «Знатоки шахмат», «Игра на уничтожение».

### **Тема 14. Пешка против ферзя, ладьи, слона и коня.**

*Практика:* Освоить борьбу с разнохарактерными фигурами. Учить детей играть пешкой против ферзя, ладьи, коня, слона.

### **Тема 15. Король.**

*Теория:* Знакомство с новой шахматной фигурой – королем. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие.

*Практика:* Учить детей, что королей в шахматах не бьют, но под бой их ставить нельзя. Задание: «Защита».

### **Тема 16. Король против других фигур.**

*Практика:* Дидактические задания: "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля".

### **Тема 17. Рокировка.**

*Теория:* Познакомить детей с понятием, правилами и видами рокировки.

*Практика:* Изучить три правила рокировки. Проверочная работа.

### **Тема 18. Ценность фигур.**

*Теория:* Формирование у детей понимания игровой стоимости (ценности) шахматных фигур.

*Практика:* Дидактические игры и задания: «Кто сильнее?», «Шахматная лесенка».

### **Тема 19. Шах. Мат. Пат. Ничья.**

*Теория:* Знакомство с понятиями шах, мат, пат, ничья.

*Практика:* Дидактические задания: «Шах или не шах», «Дай шах», «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». «Мат или не мат». «Дай мат в один ход». «Пат или не пат».

### **Тема 20. Шахматная нотация.**

*Теория:* Умение ориентироваться на шахматной доске, осуществлять запись позиций.

*Практика:* Умение вести запись шахматной позиции.

### **Тема 21.Шахматная партия.**

*Теория:* Изучение игры всеми фигурами из начального положения. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.

*Практика:* Игровые занятия. Разбор и анализ коротких партий.

### **Тема 22. Итоговое занятие.**

*Теория:* Повторение программного материала.

## **4. Планируемые результаты.**

- Метапредметные:**

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
- сформируется мотивация к творческому труду, работе на результат;
- формирование бережного отношения к материальным и духовным ценностям;
- разовьется этические чувства, доброжелательность и эмоционально-нравственная отзывчивость, понимание и сопереживания чувствам других людей;
- разовьется интерес к изучению математики.

- Личностные:**

- разовьется самостоятельность и личная ответственность за свои поступки;
- будут развиты: память, внимательность, мышление (наглядно-образное), волевые качества личности.

- Предметные:**

- познакомятся с шахматными терминами и шахматным кодексом.
- научаться играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
- сформируется умение ставить мат с разных позиций.

## **5. Условия реализации ДОП**

### **5.1. Материально – техническое обеспечение**

<b>№</b>	<b>Наименование оборудования</b>	<b>Количество</b>
----------	----------------------------------	-------------------

		(шт)
3.	Аптечка	1
7.	Демонстрационная шахматная доска с магнитными фигурами	1
6.	Доска школьная	1
1.	Настольные шахматы с фигурами	6
8.	Парта ученическая	6
9.	Стол педагога	1
12.	Стул мягкий	1
10.	Стул ученический	12
2.	Шахматные часы	5
13.	Шкаф книжный (со стеклом)	1

## 5.2. Информационное обеспечение

*Плакаты*

№п/п	Наименование	Количество (шт)
1.	Уголок информации	1
2.	Уголок достижения	1
3.	Уголок по безопасности	1
4.	Уголок по профориентированию	1

## 5.3. Кадровое обеспечение

*ФИО педагога: Жарков Николай Николаевич*

*Образование: Высшее*

*Общий трудовой стаж: 2 года*

## 5.4. Методические материалы

Программа обеспечена учебно-методическими комплексами, пособиями, дидактическими материалами, раздаточными материалами, в наличии презентации, видеоматериалы согласно учебному (тематическому) плану.

## 6. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Для контроля и учёта достижений обучающихся используются следующие формы:

*1. Текущая аттестация:*

- устный опрос (в середине учебного года);
- письменная самостоятельная работа;
- решение дидактических игр и заданий;

*2. Участие в соревнованиях:*

- квалификационные турниры;
- шахматные турниры;

*3. Итоговая аттестация:*

- контрольная работа;
- тестовые задания;
- решение упражнений.

*Оценочные материалы*

Оценочные процедуры освоения программы в рамках данной общеобразовательной программы «Шахматы. Стартовый уровень» осуществляются в ходе текущего контроля за успеваемостью, участия в турнирах, итоговой аттестации.

Текущий контроль может проводиться в следующих формах: устного опроса, собеседования, тестирования.

В процессе обучения проводится промежуточная аттестация (1 раз в год), а по окончанию освоения общеобразовательной программы проводится итоговая аттестация. Теоретическая подготовка сдается в форме устного опроса, собеседования, или тестирования.

Практическая подготовка представлена тестовыми заданиями, контрольными упражнениями (Приложение 2).

## **Список литературы**

*Для педагога:*

1. И.Г. Сухин Шахматы Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Часть 1, 2. О. Духовное возрождение 2012.
2. И.Г. Сухин Шахматы первый год или учусь и учу. О. Духовное возрождение 2012.
3. И.Г. Сухин Задачи к курсу «Шахматы – школе» первый год обучения 1500 малофигурных позиций. О. Духовное возрождение 2012.
4. Журавлев Н. И. Шаг за шагом. М.: ФиС, 1986.
5. Петрушина Н. М. Шахматный учебник для детей. Издание одиннадцатое Ростов-на-Дону «Феникс», 2010.
6. Тед Ноттингем, Боб Уэйд, Эл Лоуренс Шахматы: уроки мастерства шаг за шагом. М.: АСТ
7. Панов В. Король против короля. М.: «Молодая гвардия» 1967.
8. Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры. Моя шахматная карьера. М.: «ФиС» 1983.
9. В. Пожарский Шахматы. Начальная школа. М. 2012.

*Для обучающихся:*

1. И.Г. Сухин Шахматы Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Часть 1, 2. О. Духовное возрождение 2012.
2. И.Г. Сухин Шахматы первый год или учусь и учу. О. Духовное возрождение 2012.
3. И.Г. Сухин Задачи к курсу «Шахматы – школе» первый год обучения 1500 малофигурных позиций. О. Духовное возрождение 2012.
4. В. Пожарский Шахматы. Начальная школа. М. 2012.

## **Аннотация**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы. Стартовый уровень» физкультурно-спортивной направленности предназначена для детей 5 – 9 лет.

Срок реализации – один учебный год.

Объем программы 72 часа.

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Программа направлена на создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы. Способствует развитию у ребенка эмоционального сознания, улучшают память и обучают стратегии.

Программой предусмотрено изучение таких разделов:

- Шахматная доска;
- Шахматные фигуры;
- Шахматная нотация;
- Шахматная партия.

Основными педагогическими формами реализации программы являются теоретические и практические занятия с участием обучающихся в шахматных турнирах.

**Годовой календарный график**

Месяц	Число месяца	Количество часов	Аттестация	Каникулярный период
Сентябрь	03 10 17 24	2 2 2 2		
Октябрь	01 08 15 22 29	2 2 2 2 2		
Ноябрь	05 12 19 26	2 2 2 2		
Декабрь	03 10 17 24	2 2 2 2	17.12.23	30.12.25—12.01.26
Январь	14 21 28	2 2 2		
Февраль	04 11 18 25	2 2 2 2		
Март	04 11 18 25	2 2 2 2		
Апрель	01 08 15 22 29	2 2 2 2 2		
Май	13 20 27	2 2 2	27.05.24	30.05.26-31.08.26

**Итоговая аттестация обучающихся: Теоретические задания.**

**1. Знание понятия «шах».**

«Шах» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- *это нападение на короля;*
- это нападение на короля, от которого нет спасения.

**2. Знание понятия «мат».**

«Мат» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- это нападение на короля;
- *это нападение на короля, от которого нет спасения.*

**3. Знание понятия «пат».**

«Пат» - это:

- это нападение на короля, от которого нет спасения;
- *это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;*
- это нападение на короля.

**4. Знание понятия «вилка».**

«Вилка» - это...:

- это двойной удар любой из фигур;
- *это двойной удар, который делает конь или пешка;*
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

**5. Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.**

Выбрать тот ответ, который доказывает, что партия закончилась выигрышем белых:

- 1-0;
- ½-½;
- 0-1.

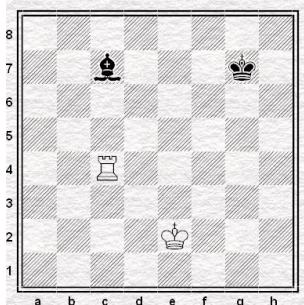
**Практические задания.**

**1. Умение ходить фигурами.**

Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

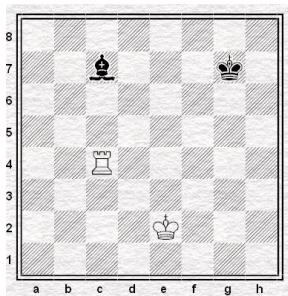
**2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.**

Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая ладья бить слона?:



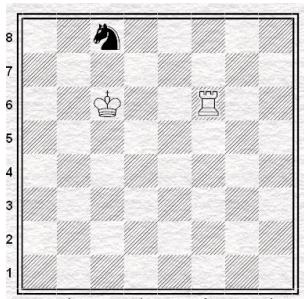
3. **Умение ставить «шах».**

Шах королю:



4. **Умение ставить «мат».**

Мат в 1 ход:



5. **Умение видеть «пат».**

Определить шах или мат на доске.

**Оценка результатов:**

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

## **Дидактические игры и задания**

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

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

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

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

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один 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 по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

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

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

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки, (фрагмента игрового поля) и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

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

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается 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 белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики

должны определить: дан ли мат черному королю.

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

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 652185396560566351996131268363309912619724340142

Владелец Гордеева Ирина Георгиевна

Действителен с 20.11.2025 по 20.11.2026