Муниципальное казенное образовательное учреждение

дополнительного образования детей

«Дом детского творчества»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **РАССМОТРЕНО** | **СОГЛАСОВАНО** | **УТВЕРЖДАЮ** |
| на педсовете | методист Т.А.Савина | Директор ДДТВ.В. Сединкина  |
| протокол №\_\_\_\_от\_\_\_\_\_\_\_20\_\_г. | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Председатель П/С | «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2013 г. | «\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2013 г. |
|   |   |  |

**Дополнительная общеобразовательная**

**(общеразвивающая) программа**

 **«Шахматы»**

Продолжительность реализации программы – 2 года

**Автор-составитель:** Шелепов Андрей Иванович,

педагог дополнительного образования

с. Мокроусово

2013 год

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Во всероссийском масштабе ставится вопрос о развитии, возрождении, достижении совершенно нового уровня в шахматном образовании детей. Это веление времени. Решая вопросы модернизации отечественного образования, надо думать, как наполнить образовательный процесс теми дисциплинами, которые в ещё большей степени будут способствовать развитию умственного потенциала наших детей, их способности мыслить и действовать – это основа компетентностно-ориентированного подхода в образовании. С этих позиций шахматное образование необходимо отечественной школе на 100 процентов.

 Объединение «Шахматы» создано специально для начальной школы и рассматривается как система постепенно усложняющихся занимательных заданий и дидактических игр, позволяющих сформировать у детей внутренний план действий — способность действовать в уме. В курсе есть и дополнительные изюминки:

1) в первый год обучения широко применяются шахматные сказки;

2) сильны межпредметные связи; логические головоломки, игры с буквами и словами, скороговорки и другое;

3) курс «Шахматы» - здоровьесберегающий: из всего многообразия шахматного материала отобран максимально доступный и для учителей, и для учеников;

4) здоровьесбережение первого года обучения гарантируется постулатом «Шахматы без проигравших»; т.е. ученики решают занимательные задания, здесь нет проигравших, а учебные партии ученики разыгрывают с учителем в своеобразных сеансах одновременной игры; причём положения для разыгрывания подбираются такими, чтобы ученик обязательно обыграл учителя, но и учитель не в проигрыше, так как он научил!

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у детей способности ориентироваться на плоскости, развитию аналитико-синтетической деятельности, мышления, суждений, умозаключений, учит ребенка запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности и т.п. В.А.Сухомлинский писал: «Уже в дошкольном возрасте среди детей выделяются теоретики, мечтатели». Шахматы необходимы и теоретикам, и мечтателям. Теоретикам они помогут отточить их логический аппарат, а у мечтателей они позволят создать столь необходимый для учёбы в школе баланс. Практика показала, что грамотно выстроенный процесс обучения шахматам много даёт и одарённым детям, и условно обычным, и слабым, и детям с различными функциональными расстройствами. Поэтому начинать обучение мудрой игре желательно как можно раньше, но, безусловно, на уровне, доступном для ребенка.

Исследования отечественных и зарубежных психологов свидетельствуют о том, что одно из ценнейших умений, которое необходимо сформировать у детей как можно раньше, это умение действовать в уме, или, как указывает Я.А.Пономарёв, «внутренний план действий». Проблема формирования внутреннего плана действий остаётся одной из самых актуальных и на заре XXI века. Когда следует начинать его формирование? Разумеется, в сенситивный период, т.е. тогда, когда ребёнок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени. Идеальным инструментом для формирования умственных действий представляются шахматы. Обучение игре в шахматы – не самоцель. Именно использование шахмат как средства обучения позволит наиболее полно использовать развивающий потенциал, заложенный в древней игре. Поэтому шахматы как учебный предмет должны иметь структурированную систему постепенно усложняющихся занимательных развивающих заданий и дидактических игр. Базой такого подхода стали теория П.Я.Гальперина о поэтапном формировании умственных действий, а также исследования Я.А.Пономарёва о психологии творчества и стадиях развития внутреннего плана действий. Из всего многообразия шахматного материала отобран такой, который позволяет поэтапно сформировать внутренний план действий.

С помощью специально разработанных дидактических заданий и мини-игр оказалось возможным достичь решения сразу нескольких задач:

1) занимательный характер учебного материала позволяет привить детям интерес к шахматам;

2) решение большого количества систематизированных дидактических заданий способствует формированию способности действовать в уме;

3) ученик, который решит продолжить обучение в ДЮСШ, получит элементную базу, основу дальнейшего совершенствования. Для каждой из фигур разработаны три вида упражнений:

а) передвигается и выполняет взятие только белая фигура, а чёрные недвижимы, играют роль статистов; здесь ребёнок учится создавать и реализовывать свои угрозы без противодействия противника,

б) ходит только белая фигура, но она не имеет права становиться под бой; здесь уже нужно следить за полями, атакованными фигурами партнёра,

в) игра ведётся поочерёдно, как это и принято в шахматах; здесь ученик учитывает лучшие ходы противника и преодолевает его сопротивление.

**Содержание**

**1-й год**

 **1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.** Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

*Дидактические игры и задания*

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

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

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

**2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.** Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

*Дидактические игры и задания*

"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.

**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.

*Дидактические игры и задания*

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

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки 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.

**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.

*Дидактические игры и задания*

"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.

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

**5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

*Дидактические игры и задания*

"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.

**6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

*Дидактические игры и задания*

"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.

К концу 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.

**7. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.** Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

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

*Дидактические игры и задания*

“Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “е”), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.

“Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).

“Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ е1 – а5”).

“Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

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

“Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

**9. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

*Дидактические игры и задания*

“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 четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

**10. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

*Дидактические, игры и задания -*

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

“Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

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

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

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

**11. 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.

*Дидактические игры и задания*

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

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

**12. 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.).

*Дидактические игры и задания*

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

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

К концу учебного года дети должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;

ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года 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 учебного года 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.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  | **Тема занятия** | **Краткое содержание** | **Т** | **П** |
| **1** | ШАХМАТНАЯ ДОСКА | Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котята-хвастунишки". | 1 |  |
| **2** | ШАХМАТНАЯ ДОСКА | Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". |  | 1 |
| **3** | ШАХМАТНАЯ ДОСКА | Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. |  | 1 |
| **4** | ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая" | 1 |  |
| **5** | НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч". |  | 1 |
| **6** | ЛАДЬЯ | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". | 1 |  |
| **7** | ЛАДЬЯ | Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности". |  | 1 |
| **8** | СЛОН | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". | 1 |  |
| **9** | СЛОН | Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности". |  | 1 |
| **10** | ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА | Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности". |  | 1 |
| **11** |  ФЕРЗЬ | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат". | 1 |  |
| **12** | ФЕРЗЬ | Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности". |  | 1 |
| **13** | ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА | Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности". |  | 1 |
| **14** | КОНЬ | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". | 1 |  |
| **15** | КОНЬ | Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". |  | 1 |
| **16** | КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА | Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности". |  | 1 |
| **17** | ПЕШКА |  Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". | 1 |  |
| **18** | ПЕШКА | Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности". |  | 1 |
| **19** | ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА | Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности". |  | 1 |
| **20** | КОРОЛЬ | Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга". | 0,5 | 0,5 |
| **21** | КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР | Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности". |  | 1 |
| **22** | ШАХ | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". | 1 |  |
| **23** | ШАХ | Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах". |  | 1 |
| **24** | MAT | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат". | 1 |  |
| **25** | MAT | Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход". |  | 1 |
| **26** | MAT | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход". |  | 1 |
| **27** |  НИЧЬЯ, ПАТ | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат". |  | 1 |
| **28** | РОКИРОВКА | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка". |  | 1 |
| **29** | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода". | 0,5 | 0,5 |
| **30** | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. | 1 |  |
| **31** | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ | Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.  |  | 1 |
| **32-34** | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ | Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.  |  | 1 |
| **35** | ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. | Просмотр диафильма “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). |  | 1 |
| **36** | ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. | Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания “Две фигуры против целой армии”, “Убери лишние фигуры”, “Ходят только белые”, “Неотвратимый мат”. Игровая практика. |  | 1 |
| **37** | КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма “Анатолий Карпов – чемпион мира”. Игровая практика. |  | 1 |
| **38** | ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ | Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: “Король с e1 – на е2”. | 1 |  |
| **39** | ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии). |  | 1 |
| **40** | ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ферзя). Игровая практика. | 0,5 | 0,5 |
| **41** | ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. | Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика. |  | 1 |
| **42** | ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. | Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактическое задание “Защита” (уничтожение атакующей фигуры, уход -под боя). Игровая практика. |  | 1 |
| **43** | ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. | Защита. Дидактическое задание “Защита” (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.  |  | 1 |
| **44** | ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ | Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика. |  | 1 |
| **45** | ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ | Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика. |  | 1 |
| **46** | ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ | Ферзь и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика. |  | 1 |
| **47** | ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ | Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика. |  | 1 |
| **48** | ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика. | 0,5 | 0,5 |
| **49** | ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. | Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика. |  | 1 |
| **50** | ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. | Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика. |  | 1 |
| **51** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика. | 0,5 | 0,5 |
| **52** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика |  | 1 |
| **53** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика. |  | 1 |
| **54** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика. |  | 1 |
| **55** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема “рентгена”. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика. |  | 1 |
| **56** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика. | 0,5 | 0,5 |
| **57** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика. | 0,5 | 0,5 |
| **58** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика. | 0,5 | 0,5 |
| **59** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика. |  |  |
| **60** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактическое задание “Проведи пешку в ферзи”. Игровая практика. | 0,5 | 0,5 |
| **61** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика. | 0,5 | 0,5 |
| **62** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Игровая практика. |  | 1 |
| **63** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Игровая практика. |  | 1 |
| **64** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание “Проведи комбинацию”. |  | 1 |
| **65** | ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ | Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактическое задание “Проведи комбинацию”. Игровая практика. |  | 1 |
| **66** | Повторение | Повторение изученного материала |  | 1 |
| **67** | Повторение | Повторение изученного материала | 1 |  |
| **68** | Повторение | Повторение изученного материала |  | 1 |
| **69** | Повторение | Повторение изученного материала | 1 |  |
| **70** | Повторение | Повторение изученного материала |  | 1 |
| **71-72** | Шахматный турнир |  |  | 2 |
| **ИТОГО: 72** | **18** | **54** |

***Примечание***. Повысить интерес детей к шахматным занятиям поможет чтение по ролям сказок из книги "Приключения в Шахматной стране". Хотя при этом остается меньше времени на проведение дидактических игр, многие педагоги выбирают именно этот путь. Для них рекомендуется на 1-м занятии прочесть детям сказку "Шахматная беседка", на 2-м занятии – главу "Линии", на 3-м – "Диагональ", на 4-м – "Чудесные фигуры", на 5-м – "Ворота Каиссии", на 6-м – "Я – Ладья", на 8-м – "Этот слон совсем на слона не похож", на 11-м – "В гостях у Ферзя", на 14-м – "Кони черные и белые", на 17-м – "Детский сад "Чудесная Пешка", на 20-м – "Куда идет Король?", на 22-м – "Ковер-самолет", на24-м – "Мат и пат", на 26-м – "До свидания, Шахматная страна".

Можно использовать на занятиях и журнальный вариант "Приключений в Шахматной стране" (Мурзилка. – 1993. – № 6–10; 1994. – № 1–4, 6), хотя в нем сделаны большие сокращения. С первыми тремя главами этой книги можно также познакомиться в газете "Начальная школа" (1994. – № 13. – С. 6).

По возможности следует организовывать для учеников представления кукольного или теневого театра, самодеятельные концерты шахматной тематики, демонстрацию шахматных диафильмов, а также диафильмов, мультфильмов и кинофильмов с шахматными фрагментами, прослушивание шахматных сказок, стихотворений, рассказов.

**Учебники и пособия:**

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. **–** М.: Детская литература, 1980.
4. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.
5. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
6. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
7. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
8. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
9. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
10. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
11. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
12. 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.
13. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
14. Шахматы – школе/ Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.

*Дидактические шахматные сказки:*

 1. Сухин И. Котята-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.

2. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.

3. Сухин И. От сказки – к шахматам.

4. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы ACT, 1993.

5. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.

6. Сухин И. Хвастуны в Паламеде.

7. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.

8. Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

*Перечень диафильмов*

 Дамский Я. Анатолий Карпов – чемпион мира. – М.: Диафильм, 1982.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1990.

Сухин И. Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1992.

*Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах*

Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.

Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.

Добрыня, посол князя Владимира (былина).

Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.

Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.

Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.

Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.

Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).

Остер Г. Полезная девчонка.

Пермяк Е. Вечный Король.

Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.

Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде.

Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин.

Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

*Стихотворения о шахматах и шахматистах*

Берестов В. В шахматном павильоне.

Берестов В. Игра.

Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.

Ильин Е. Средневековая легенда.

Квитко Л. Турнир.

Никитин В. Чья армия сильней? – Красноярск, 1977.

Сухин И. Волшебная игра.

*Художественная литература для детей по шахматной тематике*

Булычев К. Сто лет тому вперед.

Велтистов Е. Победитель невозможного.

Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.

Крапивин В. Тайна пирамид.

Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.

Лагин Л. Старик Хоттабыч.

Надь К. Заколдованная школа.

Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.

Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.

Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.

Раскатов М. Пропавшая буква.

Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.

Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.

Томин Ю. Шел по городу волшебник.

Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.

Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

*Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками*

 Дидактические игрушки: "Горизонталь – вертикаль", "Диагональ" (материал – плотная бумага, ватман, картон).

Шахматная матрешка.

Шахматные пирамидки.

Разрезные шахматные картинки.

Шахматное лото.

Шахматное домино.

Кубики с картинками шахматных фигур.

Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).

Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.

Летающие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указанаихотносительная ценность).

Шахматная доска – куб с фрагментами доски (свидетельство на промышленный образец № 30936 от 28. 03. 1990 г., авторы; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).

Набор фрагментов шахматной доски (приоритетный №4336153/12 от 30. 11. 1987 г., авторы: И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).

**Второй год обучения**

 Если в первый год обучения большая часть времени отводится изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то во второй много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат. Материал сложнее материала первого года обучения. Программа “Шахматы” предусматривается 72 учебных занятия. На основе ранее приобретенных знаний и умений 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 обучающим шахматной игре.

**Содержание**

**2-й год**

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.

*Дидактические задания*

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти 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 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 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?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

2. 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.

Дидактические задания

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

3. 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 эндшпиле.

Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

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

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь 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 надо добиться ничьей.

***К концу учебного года дети должны знать:***

* принципы игры в дебюте;
* основные тактические приемы;
* что означают термины: дебют;
* основные тактические приемы;
* что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

***К концу учебного года дети должны уметь:***

* грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
* точно разыгрывать простейшие окончания.

**ПРИМЕРНОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА**

Занятие 1. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Занятие 2. Игровая практика.

Занятие 3. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).

Занятие 4. Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии.

Занятие 5. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).

Занятие 6. Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.

Занятие 7. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.

Занятие 8. Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.

Занятие 9. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.

Занятие 10. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 11. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.

Занятие 12. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 13. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.

Занятие 14. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 15. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание “Выведи фигуру”.

Занятие 16. Решение задания “Выведи фигуру”. Игровая практика.

Занятие 17. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.

Занятие 18. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 19. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.

Занятие 20. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 21. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.

Занятие 22. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 23. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.

Занятие 24. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 25. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.

Занятие 26. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 27. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.

Занятие 28. Игровая практика.

Занятие 29. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.

Занятие 30. Игровая практика.

Занятие 31. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.

Занятие 32. Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 33. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.

Занятие 34. Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 35. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Занятие 36. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 37. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Занятие 38. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 39. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Занятие 40. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 41. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Занятие 42. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 43. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”.

Занятие 44. Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика.

Занятие 45. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.

Занятие 46. Игровая практика.

Занятие 47. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.

Занятие 48. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 49. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.

Занятие 50. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 51. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.

Занятие 52. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 53. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Дидактическое задание “Квадрат”.

Занятие 54. Решение задания “Квадрат”. Игровая практика.

Занятие 55. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.

Занятие 56. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 57. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.

Занятие 58. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 59. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Дидактические задания “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.

Занятие 60. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 61. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.

Занятие 62. Решение заданий. Игровая практика.

Занятие 63. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Занятие 64-67. Игровая практика.

Занятие 68. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.

Занятие 69. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.

Занятие 70-72. Шахматный турнир.

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  | **Тема занятия** | **Краткое содержание** | **Т** | **П** |
| 1 | ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА | Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. |  | 1 |
| 2 | Игровая практика. | Шахматные партии. |  | 1 |
| 3 | ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА | Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения). |  | 1 |
| 4 | Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). | Игровая практика с записью шахматной партии. |  | 1 |
| 5 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА. | Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии). | 1 |  |
| 6 | Решение задания “Мат в 1 ход”. | Игровая практика. |  | 1 |
| 7 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА | Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. |  | 1 |
| 8 | Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя | Игровая практика. |  | 1 |
| 9 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА. | Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”. | 0,5 | 0,5 |
| 10 | Решение заданий. | Игровая практика. |  | 1 |
| 11 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА. | Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”. | 0,5 | 0,5 |
| 12 | Решение заданий. | Игровая практика. |  | 1 |
| 13 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА. | “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”. | 0,5 | 0,5 |
| 14 | Решение заданий. | Игровая практика. |  | 1 |
| 15 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание “Выведи фигуру”. | 0,5 | 0,5 |
| 16 | Решение задания “Выведи фигуру”. | Игровая практика. |  | 1 |
| 17 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА. | Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”. | 0,5 | 0,5 |
| 18 | Решение заданий. | Игровая практика. |  | 1 |
| 19 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА. | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”. | 0,5 | 0,5 |
| 20 | Решение заданий. | Игровая практика. |  | 1 |
| 21 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА | Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”. | 0,5 | 0,5 |
| 22 | Решение заданий. | Игровая практика. |  | 1 |
| 23 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА. | . Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”. | 0,5 | 0,5 |
| 24 | Решение заданий. | Игровая практика. |  | 1 |
| 25 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА. | Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”. | 0,5 | 0,5 |
| 26 | Решение заданий. | Игровая практика. |  | 1 |
| 27 | ОСНОВЫ ДЕБЮТА | Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. | 0,5 | 0,5 |
| 28 | Решение заданий. | Игровая практика. |  | 1 |
| 29 | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ | Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. | 0,5 | 0,5 |
| 30 | Решение заданий. | Игровая практика. |  | 1 |
| 31 | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ | Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. | 0,5 | 0,5 |
| 32 |  Решение задания “Выигрыш материала”. | Игровая практика. |  | 1 |
| 33 | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ | Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. | 0,5 | 0,5 |
| 34 | Решение задания “Выигрыш материала”. | Игровая практика. |  | 1 |
| 35 | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. | 0,5 | 0,5 |
| 36 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 37 | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. | 0,5 | 0,5 |
| 38 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 39 | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. | 0,5 | 0,5 |
| 40 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 41 | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. | 0,5 | 0,5 |
| 42 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 43 | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ | Комбинации для достижения ничьей. Матовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”. | 0,5 | 0,5 |
| 44 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 45 | ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ | Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия. |  | 1 |
| 46 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 47 | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”. | 0,5 | 0,5 |
| 48 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 49 | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”. | 0,5 | 0,5 |
| 50 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 51 | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ | Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”. | 0,5 | 0,5 |
| 52 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 53 | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Дидактическое задание “Квадрат”. | 0,5 | 0,5 |
| 54 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 55 | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ | Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. | 0,5 | 0,5 |
| 56 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 57 | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ | Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. | 0,5 | 0,5 |
| 58 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 59 | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ | Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Дидактические задания “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. | 0,5 | 0,5 |
| 60 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 61 | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ | Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”. | 0,5 | 0,5 |
| 62 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 1 |
| 63 | ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ | Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. |  | 1 |
| 64-67 | Решение заданий. | Игровая практика |  | 2 |
| 68 | Итоговое повторение | Повторение и закрепление изученного материала. |  | 1 |
| 69 | Итоговое повторение | Повторение и закрепление изученного материала. |  | 1 |
| 70-72 | Шахматный турнир. | Шахматный турнир. |  | 2 |
| **ИТОГО: 72** | **14** | **58** |

**Учебники и пособия по обучению детей шахматной игре**

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в Шахматное королевство. – М.: ФиС, 1972.
2. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. – М.: Советская Россия, 1970.
3. Блох М. 1200 комбинаций. – М.: РППО “Росбланкиздат”, 1992.
4. Бобби Фишер учит играть в шахматы. – Киев: Здоровья, 1991.
5. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. – М.: ФиС, 1965.
6. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. – Л.: Лениздат, 1966.
7. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. – М.: ФиС, 1980, 1982.
8. Вайнштейн Б. Комбинации и ловушки в дебюте. – М.: ФиС, 1965.
9. Горенштейн Р. Подарок юному шахматисту. – М.: ТОО “Синтез”, АО “Марвик-М”, 1994.
10. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. – М.: Международная книга, 1991.
11. Журавлев Н. Шаг за шагом. – М.: ФиС, 1986.
12. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. – Киев: Радянська школа, 1986.
13. Каган И. В ваших руках короли. – Петрозаводск: Карелия, 1986.
14. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. – М.: ФиС, 1983.
15. Кобленц А. Волшебный мир комбинаций. – М.: ФиС, 1980.
16. Костьев А. Уроки шахмат. – М.: ФиС, 1984.
17. Костьев А. Учителю о шахматах. – М.: Просвещение, 1986.
18. Костьев А. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере. – М.: ФиС, 1980.
19. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. – М.: ФнС, 1980.
20. Мучник Х. Первые шахматные уроки. -– М.: Воениздат, 1980.
21. Мучник X. Рассказы о комбинациях на шахматной доске. – М.: ФиС, 1979.
22. Нежметдинов Р. Шахматы. – Казань: Татарское книжное издательство, 1985.
23. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф. – М.: ФиС, 1979.
24. Нейштадт Я. Шахматный практикум. – М.: ФиС, 1980.
25. Никитин А., Фрадкин А. Книга начинающего шахматиста. – Красноярск, 1983.
26. Нимцович А. Моя система. – М.: ФиС, 1984.
27. Новотельнов Н. Знакомьтесь, шахматы. – М.: ФиС, 1981.
28. Панов В. Шахматы для начинающих. – М.: ФиС, 1955.
29. Ройзман А. Шахматные миниатюры. – Минск: Полымя, 1978.
30. Савин П. В мире шахматных комбинаций. – Кишинев: Картя Молдовеняскэ, 1981.
31. Сокольский А. Ваш первый ход. – М.: ФиС, 1977.
32. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
33. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
34. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
35. Хенкин В. Последний шах. – М.: ФиС, 1979.
36. Шахматы детям. – СПб.: Респекс, 1994.
37. Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности. – М.: ГЦОЛИФК, 1986.
38. Шумилин Н. Практикум по тактике. – М.: Андреевский флаг, 1993.
39. Шумилин Н. Шахматный задачник. – М.: ФиС, 1964.
40. Юдович М. Занимательные шахматы. – М.: ФиС, 1966.
41. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. – СПб.: ЦНТИ, 1994.