

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования и науки Алтайского края  
Комитет по образованию города Барнаула

**ПРИНЯТО**

Педагогическом советом  
МБОУ «СОШ №54»  
Протокол № 1  
От «24» августа 2022 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор МБОУ «СОШ №54»  
С.Ю. Полянский  
Приказ № 223-осн  
От «24» августа 2022 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Учебного предмета

Шахматы

для 1-4 класса начального общего образования

на 2022-2023 учебный год

Составитель:  
Зяблицкая А.Е.

г. Барнаул 2022

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ:**

1. Пояснительная записка.
2. Цели и задачи программы.
3. Содержание программы.
4. Планируемые результаты.
5. Список литературы.
6. Приложения.

### **Пояснительная записка.**

В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение курса «Шахматы в школе» позволяет реализовывать позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков (Костьев А.Н. «Шахматы в школе») – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Важным моментом урока становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Программа разработана в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» и требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования к результатам освоения основной образовательной программы, раскрывает методические основы обучения детей младшего школьного возраста шахматной игре.

*Начальный курс* по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен для младших школьников. Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких способностей, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Направленность программы: общеинтеллектуальное.

*Новизна программы* заключается в том, что при изучении шахматного курса используется игровая деятельность на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками, перечень диафильмов.

*Актуальность данной программы:* в настоящее время со стороны родителей и детей возрос спрос и интерес к этой древней игре. Обучение шахматам с самого раннего возраста помогает детям не отставать в развитии своих сверстников – особенно тем, из них кто живет в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе – открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность и развить чувство уверенности в себе! Учащимся же с хорошими коммуникативными способностями шахматы помогают еще лучше развить свои способности и другие навыки, как было «сказано выше» шахматы положительно влияют на многие психические процессы. С учетом того, какое значение шахматная игра имеет для развития школьников, особенно ценно, что во многих странах и регионах России шахматы интегрированы в программы начальной школы. На сегодняшний день накоплен достаточный опыт внедрения шахмат в

образовательный процесс, что позволяет по достоинству оценить эффект воздействия этой игры на развитие младших школьников. «Шахматы делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценить сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько ходов вперед» (В.В.Путин).

Программа разработана для учителей первых классов, но она может быть использована на первом году обучения во вторых, третьих и четвертых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи детям семи лет предлагаются более легкие дидактические игры и задания, чем детям восьми и девяти лет, при этом последовательность материала остается прежней. А знание возрастных особенностей детей дает возможность находить более эффективные способы управления психическими процессами, в том числе и при обучении шахматной игре.

Объем и срок освоения программы: программа рассчитана на 9 месяцев обучения в каждом классе начальной школы, всего 33 учебных занятия в год, один раз в неделю для первого класса и 34 занятия со второго по четвертый класс, один раз в неделю.

Форма занятий: групповая.

#### **Цели и задачи программы.**

**Целью** программы является создание условий для гармоничного когнитивного развития детей младшего школьного возраста посредством их массового вовлечения в шахматную игру.

**Задачи программы** подразделяются на общие, образовательные, оздоровительные и воспитательные.

*Общие* задачи направлены на:

- массовое вовлечение детей младшего школьного возраста в шахматную игру;
- приобщение детей младшего школьного возраста к шахматной культуре;
- открытие новых знаний, формирование навыков и умений игры в шахматы;
- выявление, развитие и поддержка одаренных детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях;

*Образовательные задачи* способствуют:

- приобретение знаний из истории развития шахмат;
- постижению основ шахматной игры, получению знаний о возможностях шахматных фигур, особенностях их взаимодействия;
- овладению приемами «матования» одинокого короля с помощью различных фигур, способами записи шахматной партии, тактическими приемами в типовых положениях;
- освоению принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;

- знакомству с методами краткосрочного планирования действия во время партий;

- изучению приемов и методов шахматной борьбы с учетом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

*Оздоровительные задачи* направлены на:

- представление об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;

- первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений.

*Воспитательные задачи* способствуют:

- приобщению детей к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использование их в свободное время;

- воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;

- формированию у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.

Урок по программе состоит из двух частей:

- теоретическая часть (постановка учебной задачи и поиск ее решения через диалог учителя с обучающимися, коллективная работа на демонстрационной доске, с шахматными тетрадами, дидактические игры и задания для закрепления материала, просмотр диафильмов);

- практическая (непосредственно игра в шахматы по парам, применение знаний на практике, конкурсы решения позиций, соревнования).

Главная задача педагога – помочь ребенку в освоении шахматной игры, поддержать его, привить любовь и интерес к шахматам.

Сохраняя все основные плюсы классической шахматной игры, учебный курс обладает рядом существенных преимуществ, важных для общеобразовательных организаций:

- *компактность оборудования* (шахматный инвентарь, необходимый для обучения и турниров легок, мобилен и удобен при транспортировке и в использовании, так как доски легко и быстро складываются и раскладываются на переменах между уроками);

- *возможность участия в игре, соревнованиях обучающихся различного возраста, уровня подготовленности и личностных особенностей.*

### **Содержание курса.**

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя *шесть тем*. На каждом из занятий изучается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельной тем. Основной упор на уроках 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.

## **Тематика курса первого года обучения.**

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

*Дидактические игры и задания:*

- «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ» (см. Приложение 1).

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

*Дидактические игры и задания:*

- «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая» (см. Приложение 1).

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», «Да и нет», «Мяч» (см. Приложение 1).

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», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру» (см. Приложение 1).

Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. Все игры и задания являются занимательными и развивающими.

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», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Первый шах», «Рокировка» (см. Приложение 1).

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.

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

1 класс (33 часа, 1 раз в неделю)

| Основное содержание по темам       | Характеристика основных видов деятельности  |
|------------------------------------|---|
| 1.История шахмат. Шахматная доска. | Сведения из истории шахмат, их появления на Руси. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чтение сказки из книги « Приключения в шахматной стране».   |
| 2.Шахматная доска.                 | Расположение доски между партнерами. Шахматные дорожки. Горизонтальная линия, количество полей в горизонтали. Вертикальная линия, количество полей в вертикали. Количество вертикалей и горизонталей на доске, чередование полей на шахматных дорожках. Дидактические игры «Горизонталь», «Вертикаль».    |
| 3.Шахматная доска.                 | Диагональ. Понятие о «центре». Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали, короткие диагонали. Центр, форма центра, количество полей. Задание «Диагональ», продолжение чтения сказок из книги «Приключения в шахматной стране». |
| 4.Шахматные фигуры.                | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Что общего?», «Большая и маленькая».   |
| 5.Начальное положение.             | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями и диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические игры и задания: «Мешочек», «Да и нет», « Мяч»   |
| 6.Ладья.                           | Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие. Дидактические задания и игры: «Лабиринт», «Сними часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь»  |
| 7.Ладья.                           | Шах, нападение фигурой. Ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух. Игра «ограничение  |

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
|                                     | подвижности».   |
| 8.Слон.                             | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество, понятие «легкие и тяжелые фигуры». Задания: «Лабиринт», «Один в поле воин». |
| 9.Слон.                             | Шах, нападение фигурой. Слон против слона, два слона против одного, два слона против двух. Игра «Ограничение подвижности».  |
| 10.Ладья против слона.              | Термин «стоять под боем». Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения. «Двойной удар», «Взятие», «Защита».                            |
| 11.Ферзь.                           | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Задания: «Перехитри часовых», «Лабиринт», «Кратчайший путь».  |
| 12.Ферзь.                           | Нападение. Ферзь против ферзя. «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».  |
| 13.Ферзь против ладьи и слона.      | Ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения. Дидактические игры и задания: «Двойной удар», «Взятие», «Атака на неприятельскую фигуру», «Ограничение подвижности»      |
| 14.Конь.                            | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».   |
| 15.Конь.                            | Конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух. Задания: «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение».  |
| 16.Конь против ферзя, ладьи, слона. | Конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения. Игры: «ограничение подвижности», «Двойной удар», «Взятие», «Защита».  |
| 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».   |
| 18.Пешка.                                 | Пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения. «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».   |
| 19.Пешка против ферзя, ладьи коня, слона. | Пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против коня, пешка против слона, сложные положения. Задания: «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Атака неприятельской фигуры»   |
| 20.Король.                                | Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактическая игра: «Король против короля», «Король проголодался», задания «Лабиринт», «Перехитри часовых». |
| 21.Король против других фигур.            | Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки. Задания: «Двойной удар», «Взятие», «Защита контрольного поля», «Ограничение подвижности»                     |
| 22.ШАХ.                                   | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».  |
| 23.ШАХ.                                   | Вскрытый шах, Двойной шах. Дидактические задания «Дай вскрытый шах», «Дай двойной шах», «Первый шах».  |
| 24.МАТ.                                   | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат»   |
| 25.МАТ.                                   | Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход».  |
| 26.МАТ.                                   | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один  |

|                       |   |
|-----------------------|---|
|                       | ход».   |
| 27.НИЧЬЯ, ПАТ.        | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат»                     |
| 28.Рокировка.         | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание: «Рокировка»                               |
| 29. Шахматная партия. | Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактическая игра «Два хода».                                       |
| 30. Шахматная партия. | Самые общие рекомендации о принципах в начале игры. Понятие «дебют». Игра всеми фигурами из начального положения. |
| 31. Шахматная партия. | Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.  |
| 32.Шахматная партия.  | Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.  |
| 33. Соревнования.     | «Первенство первого класса по шахматам»   |

## 2 класс (34 часа, 1 раз в неделю)

|   |  |
|---|--|
| 1.Повторение пройденного материала                          | Просмотр диафильма «Приключения в шахматной стране». Поля, шахматные дорожки, ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика.                                    |
| 2.Повторение пройденного материала.                         | Рокировка, взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. . Задания на мат в один ход. Дидактические игры: «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры». Игровая практика. |
| 3.Краткая история шахмат, повторение пройденного материала. | Правила дебюта, демонстрация коротких партий. Легенды о шахматах, чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма «Анатолий Карпов – чемпион мира». Игровая практика.                          |
| 4.Шахматная нотация.  | Обозначение вертикалей, горизонталей, полей. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого   |

|   |   |
|---|---|
|   | поля на какое идет. Задания: «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Кто быстрее», «Вижу цель»   |
| 5. 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). |
| 6. Ценность шахматных фигур.            | Ценность фигур, сравнительная ценность фигур. Дидактические задания «Кто сильнее?», «Обе армии», «Выигрыш материала». Игровая практика.   |
| 7. Ценность шахматных фигур.            | Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.  |
| 8. Ценность шахматных фигур.            | Достижение материального перевеса. Способы защиты. «Выигрыш материала» (выигрыш пешки), «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из под боя). Игровая практика.   |
| 9. Ценность шахматных фигур.            | Защита. Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры, другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.   |
| 10. Техника матования одинокого короля. | Две ладьи против короля. Задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «Мат в два хода», «Ограниченный король», «В угол». Игровая практика.                                       |
| 11. Техника матования одинокого короля. | Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «Ограниченный король», «В угол», «Мат в два хода». Игровая практика.                     |
| 12. 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.                    |

|   |  |
|---|--|
| 13. 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. |
| 14. Достижение мата без жертвы материала. | Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Защита от мата. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата». Игровая практика.                               |
| 15. Достижение мата без жертвы материала. | Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата». Игровая практика.                                     |
| 16. Достижение мата без жертвы материала. | Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата». Игровая практика.   |
| 17. Шахматная комбинация.                 | Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема завлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.   |
| 18. Шахматная комбинация.                 | Матовые комбинации. Темы отвлечения. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.  |
| 19. Шахматная комбинация.                 | Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.  |
| 20. Шахматная комбинация.                 | Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.   |
| 21. Шахматная комбинация.                 | Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защита, «рентген». Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.                                     |
| 22. Шахматная комбинация.                 | Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.  |
| 23. Шахматная комбинация.                 | Комбинации, ведущие к достижению   |

|                             |  |
|-----------------------------|--|
|                             | материального перевеса. Тема овлечения и завлечения. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.  |
| 24.Шахматная комбинация.    | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.            |
| 25.Шахматная комбинация.    | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика. |
| 26.Шахматная комбинация.    | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.                      |
| 27.Шахматная комбинация.    | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса . Сочетание тактических приемов. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.                  |
| 28.Шахматная комбинация.    | Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.  |
| 29.Шахматная комбинация.    | Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.  |
| 30.Шахматная комбинация.    | Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание «Проведи комбинацию».  |
| 31.Шахматная комбинация.    | Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание «Проведи комбинацию». Игровая практика.  |
| 32.Конкурс позиций.         | Решение комбинаций по теме: «Отвлечение», «Завлечение», «Блокировка» и «Освобождение пространства».  |
| 33.Конкурс решения позиций. | Решений комбинаций по теме: «Превращение пешки», «Перекрытие», «Реализация материального   |

|                  |                                  |
|------------------|----------------------------------|
|                  | преимущества», «Выигрыш фигуры». |
| 34. Соревнования | «Первенство вторых классов».     |

### 3 класс (34 часа, 1 раз в неделю)

|   |   |
|---|---|
| 1.Повторение пройденного материала      | Шахматные дорожки. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки, взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.   |
| 2.Игровая практика.                     | Игра между учащимися.   |
| 3.Повторение пройденного материала.     | Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур, дорожек и терминов. Запись начального положения. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.       |
| 4. Практика матования одинокого короля. | Дети играют попарно, учатся ставить мат одинокому королю. Игровая практика с записью партии.  |
| 5. Основы дебюта.                       | Двух-и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактические задания «Мат в один ход» (на втором или третьем ходу партии).            |
| 6.Решение заданий и практика.           | Решение позиций на «Мат в один ход». Игровая практика между учащимися.  |
| 7.Основы дебюта.                        | Принципы игры в дебюте. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».                                     |
| 8.Основы дебюта.                        | Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат. Способы защита. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».                                    |
| 9.Решение заданий на «мат в один ход»   | Игровая практика.   |
| 10.Основы дебюта.                       | «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Дидактические задания «Поставь мат в один ход «поторюшке», «Выиграй фигуру у повторюшки». |

|  |  |
|--|--|
| 11.Решение заданий на «мат в один ход»           | Игровая практика.  |
| 12.Основы дебюта.                                | Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур, темп. «Пешкоедство». Дидактические задания «Мат в два хода», «Накажи пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».   |
| 13.Решение задания «Выведи фигуру».              | Игровая практика с записью партии.   |
| 14. Основы дебюта.                               | Принципы игры в дебюте. Рокировка. Гармоничное расположение пешек. Дидактические задания «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокированному королю», «Сдвой противнику пешки». |
| 15. Решение заданий на «мат в один ход».         | Игровая практика.  |
| 16. Основы миттельшпиля.                         | Самые простые рекомендации как играть в миттельшпиле. Построение плана игры.   |
| 17.Основы миттельшпиля.                          | Тактические приемы «связка», «двойной удар». Дидактическое задание «Выигрыш материала»   |
| 18. Решение заданий «Выигрыш материала».         | Игровая практика.  |
| 19.Основы миттельшпиля.                          | Тактические приемы «Открытое нападение», «Открытый шах», «Двойной шах». Дидактическое задание «Выигрыш материала».   |
| 20.Решение заданий «Выигрыш материала».          | Игровая практика.  |
| 21.Основы миттельшпиля.                          | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема «Связка», «Блокировка» . Дидактическое задание «Выигрыш материала».   |
| 22. Конкурс решение позиций на «мат в два хода». | Игровая практика.  |
| 23. Основы эндшпиля.                             | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания   |

|   |   |
|---|---|
|   | «Мат в два хода», «Выигрыш фигуры».   |
| 24.Решение заданий на «мат в один ход»  | Игровая практика.   |
| 25.Основы эндшпиля.                     | Ферзь против слона. Ладья против слона (простые случаи).<br>Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш фигуры».               |
| 26. Решение заданий на «выигрыш фигуры» | Игровая практика.   |
| 27.Основы эндшпиля.                     | Ферзь против коня. Ладья против коня (простые случаи).<br>Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш фигуры».                 |
| 28. Решение заданий на «выигрыш фигуры» | Игровая практика.   |
| 29. Основы эндшпиля.                    | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».<br>Дидактическое задание «Квадрат». |
| 30.Решение задания «Квадрат».           | Игровая практика.   |
| 31.Основы эндшпиля.                     | Роль короля в конце игры.<br>Оппозиция. Примеры.  |
| 32. Повторение пройденного материала.   | Закрепление материала. Игровая практика.  |
| 33. Повторение пройденного материала.   | Игровая практика.   |
| 34. Соревнования.                       | Командное первенство третьего класса.   |

#### 4 класс (34 часа, 1 раз в неделю)

|  |   |
|--|---|
| 1.Повторение пройденного материала.    | Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей. Обозначения шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Ценность шахматных фигур. Запись партии. |
| 2.Игровая практика.                    | Игра между учащимися с записью партии.  |
| 3.Практика матования одинокого короля. | Пример матования одинокого короля. Решение позиций на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой.  |
| 4.Основы дебюта.                       | Игра на мат с первых ходов партии.  |



|  |  |
|--|--|
|  | Вариации «Детского мата» , мат Легаля. Способы защиты. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в один ход», «Защитись от мата».  |
| 5.Решение заданий на «мат в один ход».   | Игровая практика.  |
| 6.Основы дебюта.                         | Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Понятие «гамбит». Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру».   |
| 7.Основы дебюта.                         | Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание».  |
| 8.Решение заданий на «мат в один ход».   | Игровая практика с записью партии.   |
| 9.Основы дебюта.                         | Основные типы дебютов, очень коротко. Открытые, полуоткрытые и закрытые.   |
| 10. Решение заданий «Выигрыш фигуры».    | Игровая практика.  |
| 11.Основы мителльшпиля.                  | Построение плана. Анализ партии. «Дерево вариантов».   |
| 12.Решение заданий на «Выигрыш фигуры»   | Игровая практика.  |
| 13. Основы мителльшпиля.                 | Матовые комбинации (на мат в три хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Выигрыш фигуры».            |
| 14. Решение заданий на «Выигрыш фигуры». | Игровая практика.  |
| 15.Основы мителльшпиля.                  | Матовые комбинации (на мат в три хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы «Связка», «Рентген», «Перекрытие». Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Выигрыш фигуры». |
| 16.Решение заданий на «мат в один        | Игровая практика.  |

|  |  |
|--|--|
| ход».  |  |
| 17.Основы мителльшпиля.  | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема разрушение королевской защиты, освобождения пространства. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Выигрыш материала». |
| 18.Решение заданий на «мат в два хода».                                  | Игровая практика.  |
| 19.Основы мителльшпиля.  | Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тематических приемов. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Выигрыш материала».                                |
| 20. Решение заданий на «мат в один ход».                                 | Игровая практика.  |
| 21.Основы мителльшпиля.  | Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью».  |
| 22.Решение заданий «Сделай ничью».                                       | Игровая практика.  |
| 23.Основы эндшпиля. Повторение пройденного материала 3-го года обучения. | Самые простые рекомендации о том, как играть в эндшпиле.   |
| 24.Основы эндшпиля.  | Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода».   |
| 25.Решение заданий на «мат в два хода».                                  | Игровая практика.  |
| 26.Основы эндшпиля.  | Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Задания «Мат в два хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить Королем?»               |
| 27.Решение заданий «Сделай ничью».                                       | Игровая практика.  |
| 28.Основы эндшпиля.  | Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Задания «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи»,  |

|  |  |
|--|--|
|  | «Выигрыш или ничья?», «Куда отступить Королем»   |
| 29.Решение заданий «Сделай ничью».   | Игровая практика.  |
| 30. 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?» |
| 31. Решение заданий «Сделай ничью».  | Игровая практика.  |
| 32. Основы эндшпиля.   | Ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Дидактические задания «Путь к ничьей».   |
| 33. Повторение пройденного материала. Награждение по результатам обучения самых талантливых и дисциплинированных учеников. |  |
| 34.Соревнования.   | «Первенство среди четвертых классов»   |

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 класс (33 часа, 1 раз в неделю).

| Тема занятия  | Всего часов | Теоретических | Практических |
|---|-------------|---------------|--------------|
| Обучение правила техники безопасности на занятиях.<br>История шахмат, шахматная доска | 1           | 0,5           | 0,5          |
| Шахматная доска, шахматные дорожки  | 1           | 0,5           | 0,5          |
| Шахматная доска. Центр  | 1           | 0,5           | 0,5          |
| Шахматные фигуры  | 1           | 0,5           | 0,5          |
| Начальное положение фигур   | 1           | 0,5           | 0,5          |
| Ладья   | 2           | 1             | 1            |
| Слон  | 2           | 1             | 1            |
| Ладья против слона  | 1           | 0,5           | 0,5          |

|  |   |     |     |
|--|---|-----|-----|
| Ферзь                                  | 2 | 1   | 1   |
| Ферзь против ладьи и слона             | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Конь                                   | 2 | 1   | 1   |
| Конь против ферзя, ладьи, слона.       | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Пешка                                  | 2 | 1   | 1   |
| Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Король                                 | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Король против других фигур             | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Шах                                    | 2 | 1   | 1   |
| Мат                                    | 3 | 1,5 | 1,5 |
| Ничья, пат                             | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Рокировка                              | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Шахматная партия                       | 4 | 1,5 | 2,5 |
| Соревнования                           | 1 |     | 1   |

2 класс (34 часа, 1 раз в неделю).

| <b>Тема занятия</b>  | <b>Всего часов</b> | <b>Теоретических</b> | <b>Практических</b> |
|--|--------------------|----------------------|---------------------|
| Техника безопасности на занятиях. Повторение пройденного материала | 2                  | 1                    | 1                   |
| Краткая история шахмат. Повторение пройденного материала           | 1                  | 0,5                  | 0,5                 |
| Шахматная нотация  | 2                  | 1                    | 1                   |
| Ценность шахматных фигур   | 4                  | 2                    | 2                   |
| Техника матования одинокого короля                                 | 4                  | 2                    | 2                   |
| Достижение мата без жертвы материала                               | 3                  | 1,5                  | 1,5                 |
| Шахматная комбинация. Тема завлечение.                             | 1                  | 0,5                  | 0,5                 |
| Шахматная комбинация. Тема отвлечения.                             | 1                  | 0,5                  | 0,5                 |
| Шахматная комбинация. Тема блокировки.                             | 1                  | 0,5                  | 0,5                 |
| Шахматная комбинация. Тема разрушения королевского прикрытия.      | 1                  | 0,5                  | 0,5                 |

|   |   |     |     |
|---|---|-----|-----|
| Шахматная комбинация. Тема освобождения пространства.                       | 2 | 1   | 1   |
| Шахматная комбинация. Сочетание тематических приемов.                       | 3 | 1,5 | 1,5 |
| Шахматная комбинация. Тема уничтожения защиты и связки.                     | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Шахматная комбинация. Тема превращение пешки в ферзи.                       | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Шахматная комбинация. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Шахматная комбинация. Комбинации для достижения ничьей. Вечный шах.         | 1 | 0,5 | 0,5 |
| Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.                         | 2 | 1   | 1   |
| Конкурс решения позиций   | 2 |     | 2   |
| Соревнования  | 1 |     | 1   |

3 класс (34 часа, 1 раз в неделю)

| <b>Тема занятия</b>   | <b>Всего часов</b> | <b>Теоретических</b> | <b>Практических</b> |
|---|--------------------|----------------------|---------------------|
| Техника безопасности на занятиях. Повторение пройденного материала. | 2                  | 1                    | 1                   |
| Игровая практика.   | 1                  |                      | 1                   |
| Техника матования одинокого короля.                                 | 1                  | 0,5                  | 0,5                 |
| Основы дебюта   | 6                  | 3                    | 3                   |
| Основы мителльшпиля   | 4                  | 2                    | 2                   |
| Решение заданий на «мат в один ход»                                 | 6                  | 3                    | 3                   |
| Решение заданий на выигрыш фигуры                                   | 4                  |                      | 4                   |
| Решение заданий «Выведи фигуры»                                     | 1                  |                      | 1                   |
| Решение заданий «Квадрат»   | 1                  |                      | 1                   |
| Основы эндшпиля   | 5                  | 2,5                  | 2,5                 |
| Повторение пройденного материала                                    | 2                  | 1                    | 1                   |

|              |   |  |   |
|--------------|---|--|---|
| Соревнования | 1 |  | 1 |
|--------------|---|--|---|

4 класс (34 часа, 1 раз в неделю).

| Тема занятия                               | Всего часов | Теоретических | Практических |
|--|-------------|---------------|--------------|
| Повторение пройденного материала           | 1           | 0,5           | 0,5          |
| Игровая практика                           | 1           |               | 1            |
| Практика матования одинокого короля        | 1           | 0,5           | 0,5          |
| Основы дебюта                              | 4           | 2             | 2            |
| Решение заданий на «мат в один ход»        | 4           |               | 4            |
| Основы мителльшпиля                        | 6           | 3             | 3            |
| Решение заданий на «Выигрыш фигуры»        | 3           |               | 3            |
| Решение заданий на «мат в два хода»        | 2           |               | 2            |
| Основы эндшпиля.                           | 6           | 3             | 3            |
| Решение заданий «Сделай ничью»             | 4           |               | 4            |
| Повторение пройденного материала. Эндшпиль | 1           | 0,5           | 0,5          |
| Соревнования                               | 1           |               | 1            |

### **Планируемые результаты.**

Повысить интерес детей к шахматным занятиям помогает чтение сказок, шахматных стихов, историй, шахматный загадок и по возможности просмотр шахматных диафильмов.

К концу первого учебного года дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые и 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.

А также уметь:

ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами по правилам игры; правильно помещать доску между партнерами; правильно расставлять

фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокироваться; объявлять шах, ставить мат и решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу второго 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.

Если на первом году большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой фигуры, то на втором году обучения много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. *Важным достижением в овладении шахматными основами является умение «ставить мат».*

К концу третьего года обучения дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, мителльшпиль, эншпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- разыгрывать простейшие окончания.

К концу четвертого года обучения дети должны знать:

- основные дебюты, которые разыгрываются (Королевский, Ферзевый гамбит и другие);
- основные тактические и стратегические приемы (анализ партии, план);
- принципы игры в мителльшпиле и эндшпиле;
- разбираться в окончаниях типа «Король с пешкой», «Мат двумя слонами», простые случаи матования «Конем и слоном»;
- проводить комбинации на достижение материального, перевеса, «сделай ничью», решать задания «мат в два хода», «мат в три хода»;
- точно разыгрывать простейшие окончания, дебюты, разбираться в коротких ловушках в начале игры, не бояться участвовать в соревнованиях.

### **Список литературы:**

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. – М.: ФиС, 1972.
2. Авербах Ю. Что нужно знать об эндшпиле. – М.: ФиС, 1979.
3. Блох М. 1200 комбинаций. – М.: РППО «Росбланкиздат», 1992.
4. Бондаревский И. Комбинации в мителльшпиле. – М.: ФиС, 1965.
5. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. – Л.: Лениздат, 1966.
6. Вайнштейн. Комбинации и ловушки в дебюте. – М.: ФиС, 1965.
7. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.

8. Журавлев Н.В. В стране шахматных чудес. – М.: Международная книга, 1991.
9. Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. – Киев, Радянська школа, 1986.
10. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М.: Просвещение, 1986.
11. Лисицын Г. Заключительная часть шахматной партии. – Л.: Лениздат, 1956.
12. Сухин И.Г. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г.Каспарова, 1992.
13. Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений. – 3-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2013. – 40с.
14. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
15. Сухин И.Г. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
16. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
17. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
18. Сухин И.Г. Шахматы первый год: Задачник, мат в один ход: 1500 малофигурных позиций. – Обнинск: Духовное возрождение, 2006.
19. Шахматы – школе/ Сост. Б.Гершунский, А.Костьев. – М.: Педагогика, 1991.



## Приложение 1

Дидактические игры и задания для первого класса:

- «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.

- «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 про себя загадывает одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

- «Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похоже друг на друга. Чем отличаются?

- «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 и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры в начальном положении.

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

- «Игра на уничтожение» - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развиваются функции мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры соперника.

- «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.

- «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 фигуры против фигуры с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуру противника.

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

- «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 несколько предложенных 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 черные проиграли одну из своих фигур.

- «Ограничение подвижности». 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.

- «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

- «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

- «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами изначального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

- «Рокировка». Ученики должны определить можно ли рокироваться в тех или иных случаях.

## Приложение 2

Дидактические игры и задания:

- «Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали. Затем отвечают на вопрос: «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 e1 – a5»).
- «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.
- «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.
- «Шах или мат». Определить шах или мат черному королю?
- «Мат или пат». Определить мат или пат на доске?
- «Мат в один ход». Цель – 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.
- «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.
- «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

- «Выигрыш материала». Надо провести двухходовую комбинацию и выиграть фигуру.

*Дидактические игры и задания для третьего и четвертого года обучения:*

- «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Здесь надо найти ход, после которого рано выведенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру или пешку.

- «Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в отличие от второго года обучения таких ходов будет несколько).

- «Выведи фигуру». Здесь определяется какую фигуру, на какое поле лучше развить.

- «Поставь мат в один ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

- «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 сделают рокировку.

- «В какую сторону можно рокировать?» В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правила игры.

- «Чем бить черную фигуру?» Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоение пешек.

- «Сдвой противнику пешки». Требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

- «Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

- «Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

- «Квадрат». Надо определиться, удастся ли провести пешку в ферзи.

- «Выигрыш или ничья». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

- «Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.

- «Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

- «Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.