

**Муниципальное учреждение
«Управление образования Администрации города Лабытнанги»
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
от «31» августа 2017 г.



Сверждаю:
Директор МАОУ ДО ЦДТ
творчества Логикова/
«01» сентября 2017 г.

**Рабочая дополнительная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Интеллектуально – спортивные
и развивающие игры»**

Возраст обучающихся: 5 – 7 лет
Срок реализации: 1 год
2017/2018 уч.г.

Автор-составитель:
Воробьёв Пётр Васильевич – педагог
дополнительного образования

г. Лабытнанги
2017 г.

Пояснительная записка

Данная образовательная программа является модифицированной, представляет физкультурно-спортивную направленность, имеет срок реализации - 1 год, возраст обучающихся 5-7 лет.

Актуальность.

Игра в детском саду подготовительной группы продолжает оставаться основным видом жизнедеятельности детей. Дидактическая игра при рациональной её организации является не только эффективной формой усвоения знаний, умений и навыков, но и способствует психическому развитию ребёнка, формированию его способностей. Шашки, шахматы, рэндзю, реверси имеют многовековую культуру, они являются моделью настоящей жизни с её радостями и огорчениями, обличённые в форму соревнования, соперничества, диалога умов и характеров. «Главное, считает многократный чемпион мира А.Е. Карпов, - борьба, воспитание своего характера, а успех обязательно придёт, если постоянно работать над шахматами, и по-настоящему их любить».

Занятия интеллектуальными играми сочетают в себе спорт, науку и искусство. Интерес к игре основывается на простоте правил и безграничности возможностей осуществления цели, на естественной потребности интеллектуального единоборства с собой, стоящей задачей, противником. Познавая и реализуя себя в игре, ребёнок стремится осуществить заложенный в нём творческий потенциал.

Развивающие, интеллектуальные игры способствуют формированию внутреннего плана действий - способности к мыслительному преобразованию действительности, являются способом усвоения законов развития, воспитания ценностного отношения к научному знанию. Базируясь на общедоступном наглядно-действенном способе мышления, они постепенно развивают наглядно-образное, а затем, способствуют зарождению словесно-логического мышления, воспитывают усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремлённость.

Логическая гимнастика ума способствует умению классифицировать и систематизировать, развивает комбинаторное мышление, развивает воображение и фантазию, учит логически мыслить, видеть закономерности в достижении цели, предвидеть результат, планировать свою деятельность, принимать самостоятельное, оптимальное решение. Формируя подлинно личностно значимые познавательные интересы, мы закладываем основы учебной деятельности. Развитие интеллектуальных способностей, умение системно мыслить является важнейшим качеством человека современного информационного общества. Интеллектуально-спортивные игры - это школа воспитания характера, экзамен на интеллектуальную компетентности, это диалог культур.

Цель образовательной программы: создание условий для развития личности обучающихся, раскрытие творческого потенциала и индивидуальных дарований каждого ребенка, подготовки к активной социальной жизни через формирование потребности к интеллектуальным знаниям.

Изучение программного материала направлено на решение следующих **задач:**

1. Популяризация интеллектуальных игр в детской среде;
2. Организация досуга, здорового образа жизни, общения со сверстниками, сближения и взаимопонимания друг друга, диалога культур;
3. Воспитание интереса к интеллектуальным занятиям;
4. Развитие творческого потенциала обучающихся и их личностных качеств;
5. Формирование элементов научного стиля мышления, эстетических взглядов;
6. Усвоение правил интеллектуальных игр, элементарных основ стратегии и тактики;
7. Получение навыков участия в спортивных соревнованиях;
8. Формирование индивидуального ментального (умственного) стиля, развитие интеллектуальной компетентности.
9. Использование эффективных форм и методов интеллектуального самовоспитания.

Для решения стоящих задач используется деятельный подход в организации занятий, когда действия обучающегося становятся мотивированными, когда он способен сам ставить перед собой цель, находить пути и средства её осуществления, а задача педагога - воспитать у него здоровую самооценку- стимул учиться.

Процесс реализации образовательной программы проходит ряд этапов: от ознакомления с правилами игры и развития интеллектуальных способностей до игрового практикума (решение логических этюдов и задач, участие в конкурсах и турнирах).

Дифференцированный подход в обучении позволяет выявить разносторонние способности обучающихся, индивидуализировать дальнейшее обучение, развивать познавательный интерес соответствующий его потребностям, повышать мастерство на основе его компетенции.

Новизна образовательной программы.

Образовательная программа «Интеллектуально - спортивные игры» построена на знакомстве и изучении разных видов игр: шашки, шахматы, рэндзю, реверси. В основе обучения лежит поэтапное и комплексное использование всех компонентов процесса обучения игры, которое способствует становлению ребенка субъектом игрового пространства сообразно уровню его (индивидуального) развития. Структура содержания любой учебной дисциплины включает в себя следующие компоненты: знакомство с теоретическими понятиями, способы деятельности (реализуемые с опорой на эти знания), способы научного мышления (теоретического), ценностное отношение к объекту исследования и самой деятельности. Под обучением понимается процесс присвоения ребенком предлагаемых знаний (информационных смыслов) через разнообразные способы решения дидактических (учебных, логических) задач, соответствующих уровню развития его индивидуального, ментального (умственного) познавательного стиля. Интеллект является специфической формой организации индивидуального познавательного опыта, обеспечивающего возможность эффективного восприятия и понимания происходящего. В ходе единоборства за шахматной, шашечной доской или другим полем, происходит обмен стилями игры, опредмечивается индивидуальная стратегия сообразно реализации возможностей игрового потенциала, происходит рост психологической и интеллектуальной компетентности.

Для развития творчества в изучаемой области важно не только иметь базовые знания (терминологию, правила игры), но и уметь рассуждать, предвидеть, выстраивать ход своих дальнейших действий.

Программа предполагает использование разнообразных форм подачи знаний, теоретические и практические. Теоретические знания, окрашенные эмоциональной привлекательностью, подаются так, что они «встроены» в практическую деятельность, взаимосвязаны концептуально и осмыслены ребёнком, а система заданий направлена на то, чтобы помочь ему усвоить новый материал, сопоставить его с усвоенным ранее, выстроить новые знания и действия в своём опыте и, изменить прежний опыт. Психологи установили, что в возрасте 5-12 лет у детей происходит формирование механизма «мысль – слово», «мысль – действие». Интеллектуальные игры оптимально и эффективно развивают мыслительные способности детей этого возраста.

Для обеспечения самостоятельной, творческой деятельности ученика применяется концепция П.Я. Гальперина о поэтапном формировании умственных действий, когда каждый ребёнок в своём ментальном (стилевом) режиме идёт от внешних практических материальных действий к действиям внутренним, теоретическим, идеальным.

Ожидаемые результаты

К концу первого года обучения дети должны **знать**:

- историю возникновения игры;
- элементы шахматной доски, название линий и клеток;

- название, ходы, силу шахматных фигур;
- цель игры в разных видах игр;
- понятие «шах», «мат», «ничья», комбинация, рокировка, оппозиция, правило квадрата;
- стадии шахматной партии;
- правила поведения во время игр, на соревнованиях.

Уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- проводить различные комбинации в играх;
- разыгрывать дебюты, простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами, записывать партии;
- оценивать игровую ситуацию;
- применять тактические приемы;
- управлять своими эмоциями во время игры.

I. Учебно-тематический план

| № | Раздел, тема | Количество часов | | | Формы контроля |
|-----|--|------------------|-----------|-----------|--|
| | | всего | теория | практика | |
| | Раздел №1. Шахматы. | 28 | 14 | 14 | Викторина по истории шахмат Блиц турнир по шахматам |
| 1. | История возникновения игры в шахматы. | 2 | 1 | 1 | |
| 2. | Шахматная доска. Нотация. | 2 | 1 | 1 | |
| 3. | Ходы шахматных фигур. Взятие на проходе. | 2 | 1 | 1 | |
| 4. | Цель игры – шах и мат. Защита от шаха. | 2 | 1 | 1 | |
| 5. | Рокировка. | 2 | 1 | 1 | |
| 6. | Мат в 1 ход. | 2 | 1 | 1 | |
| 7. | Мат двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем, ладьей одинокого короля. | 2 | 1 | 1 | |
| 8. | Пат. Вечный шах. | 2 | 1 | 1 | |
| 9. | Проведение пешки в ферзя. Оппозиция. | 2 | 1 | 1 | |
| 10. | Ценность фигур. Размен. Материальный перевес. | 2 | 1 | 1 | |
| 11. | Связка. Двойной удар. Вскрытый и двойной шах. | 2 | 1 | 1 | |
| 12. | Начальное положение (позиция). | 2 | 1 | 1 | |
| 13. | Как начать партию. Ловушки в дебюте. | 2 | 1 | 1 | |
| 14. | Правила поведения во время партии. | 2 | 1 | 1 | |
| | Раздел №2. Шашки. Поддавки. Уголки. | 12 | 2 | 10 | Шашечный турнир |
| 1. | Правила игры в русские шашки. Шашечная доска. | 2 | 1 | 1 | |
| 2. | Комбинация – тактический прием в игре. | 2 | 1 | 1 | |
| 3. | Основы позиционной игры. | 2 | | 2 | |
| 4. | Основные приемы игры. | 2 | | 2 | |
| 5. | Диагональные шашки. Поддавки. Уголки. | 2 | | 2 | |
| 6. | Правила поведения во время игры в шашки. | 2 | | 2 | |
| | Раздел №3. Рэндзю. | 10 | 2 | 8 | Турнир по рэндзю |
| 1. | Правила игры в рэндзю. Игровое поле. | 2 | 1 | 1 | |
| 2. | Стратегия и тактика игры в рэндзю. | 2 | 1 | 1 | |
| 3. | Разновидности игры в рэндзю. | 2 | | 2 | |
| 4. | Классическое рэндзю. | 2 | | 2 | |
| 5. | Правила поведения во время игры в рэндзю. | 2 | | 2 | |
| | Раздел №4. Реверси. | 8 | 3 | 5 | |

| | | | | | |
|---------------------------------------|---|-----------|-----------|-----------|-------------------|
| 1. | Правила игры в реверси. Игровое поле. | 2 | 1 | 1 | Турнир по реверси |
| 2. | Стратегия и тактика игры в реверси. | 2 | 1 | 1 | |
| 3. | Правила поведения во время игры в реверси. | 4 | 1 | 3 | |
| Раздел №5. Нарды. | | 8 | 3 | 5 | |
| 1. | Правила игры в нарды. Игровое поле. | 2 | 1 | 1 | Турнир по нардам |
| 2. | Стратегия и тактика игры в нарды. Разновидности игры в нарды. | 2 | 1 | 1 | |
| 3. | Правила поведения во время игры в нарды. | 4 | 1 | 3 | |
| Раздел №6. Дидактические игры. | | 6 | | 6 | Турнир знатоков |
| 1. | Развивающие игры. | 2 | | 2 | |
| 2. | Логические игры. | 4 | | 4 | |
| Общее количество часов: | | 72 | 24 | 48 | |

II. Содержание программы

Раздел №1. Шахматы

ТЕМА №1. История возникновения игр в шахматы.

Теория: Легенды и мифы о возникновении шахмат. Богиня шахмат – Каиссия. Приключения в шахматной стране.

Практикум: Игра – путешествие «Шахматное лото». Дидактическая игра «Квадратура» Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки.. Упражнения для повторения.

ТЕМА №2. Шахматная доска. Нотация.

Теория.: Геометрии шахматной доски (поля и линии), правиле расположения шахматной доски. Знакомство с понятиями «доска», «поле», «угловые поля», «крайние и центральные поля», «центр», «линия», «горизонталь», «вертикаль», «диагональ». Шахматная география, правила записи полей и ходов, порядок записи позиций, принятые сокращения длинной и короткой рокировки, взятие фигур, шаха и мата. Полная и краткая шахматная нотация. Роль внимания и точности при записи шахматной нотации.

Практикум: Практический тренинг: «Раскрась волшебную доску» «Составь (сплети) доску из полосок»; игра-путешествие: «Морской бой». Решение кроссвордов и тестов, дидактические игры. Дидактическая игра «Кто быстрее» назовет поле, указанное на доске и наоборот, «Нотационный кубик». Выполнение заданий: Расставь фигуры на шахматной доске:

Белые: Кре2, Ла1, КБ3, ппа2, с2, d2. Черные: Кре8, Ла8, Сс6, пnb7, d7, е6.

Запись позиции, расположенной на демонстрационной (магнитной) доске. Дидактическая игра «Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА №3. Ходы шахматных фигур. Взятие на проходе.

Теория: Взаимосвязь названия шахматных фигур и их обозначение (буквенное и графическое обозначение). Образы движений фигур по шахматной доске. Знакомство с понятиями: «ход», «тронул - ходил», «правила», «ударная сила фигуры», «нападение», «вилка», «битое поле», «взятие», «размен», «защита», «зевок», «взятие на проходе», «открытая линия», «проходная пешка», «поле превращения», «пешечная цепь», «материальное преимущество», «ценность фигуры», «развитие», «атака», «пешкоедство», «сдвоение пешек», «дальнобойная фигура».

Практикум: Целенаправленное перемещение фигур (пешек) по шахматной доске. Игры «Лабиринт», «Шахматный кубик», «Шахматные буквы», «Хитрость пешки». Взаимосвязь названия шахматных фигур и их обозначение (буквенное и графическое обозначение). Анкетные данные шахматных фигур. Решение кроссвордов, тестов. Дидактическая игра

«Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА №4. Цель игры – шах и мат. Защита от шаха.

Теория: Цель игры в шахматы, возможные результаты шахматной партии (выиграли, проиграли, ничья). Знакомство с понятиями: «диаграмма», «шах», «мат», «спертый мат», «ничья», «выигрыш», «поражение», «партия».

Практикум: Решение задач: «Шах (мат) в один ход». Решение кроссвордов, тестов. Дидактическая игра «Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Белые: Krb3, Ca3, Cg6. Черные: Кра1. Ход белых. Мат в 1 ход.

Белые: Kpe1, Kd5, e4, f3. Черные: Кра8, Lb8, a7, b7. Ход белых. Мат в 1 ход.

Белые: Kpe1, Fe7, f6. Черные: Кре8, Фd3. Ход белых. Мат в 1 ход.

Белые: Кра1. Черные: Krb3, Фа3+. Ход белых. Защита от шаха.

Белые: Kpe1. Черные: Kpg1, Фе2+. Ход белых. Защита от шаха.

Белые: Кра8, Cb8. Черные: Kрс8, Фа6+. Ход белых. Защита от шаха.

Белые: Кра1, Cb1. Черные: Kpd2, c3, b2+. Ход белых. Защита от шаха.

ТЕМА №5. Рокировка.

Теория: Понятие «рокировка» и ее целесообразность. Правила ее выполнения. Случаи невозможности осуществления рокировки. Знакомство с понятиями: «рокировка», «битое поле», «короткая рокировка», «длинная рокировка», «лишить рокировки».

Практикум: Решение кроссвордов, задач, тестов. Дидактическая игра «Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА №6. Мат в один ход.

Теория: Типовые и разнообразные ситуации безвыходного поражения короля, окончания партии. Знакомство с понятиями: «угроза», «нападение», «эполетный мат», «спертый мат», «детский мат», «дурацкий мат».

Практикум: Разбор задач: «Мат в один ход». Решение дидактических (логических) задач на формирование комбинаторного зрения. Решение кроссвордов, тестов. Дидактическая игра «Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА №7. Мат двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем, ладьей одинокого короля.

Теория: Матовые конструкции одинокому королю тяжелыми фигурами. Взаимодействие фигур при выполнении общей стратегической цели в ходе решения практических заданий. Матовые ситуации (позиции). Знакомство с понятиями: «линейный мат», «эполетный мат», «выжидательный ход», «передача хода противнику», «цугцванг», «тяжелые фигуры», «отрезать (отсечь) ферзей (ладей) от короля противника как можно больше пространства», «оттеснить короля на край (в угол) доски», «приблизить своего короля к королю противника», «оппозиция», «матовая комбинация».

Практикум: Решение кроссвордов, задач, тестов. Дидактическая игра «Квадратура» Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Последний рубеж (мат двумя ладьями).

Белые: Kpg1, Ла1, Lh7. Черные: Kрс8, Фh3. Мат в один ход.

Белые: Kpe1, Ла4, Lg3. Черные: Кре3. Мат в один ход.

Белые: Kpd2, Lc2, Lh1. Черные: Kpd8. Мат в два хода. Белые: Kpd3, Ла1, Lh6. Черные: KpБ5. Мат в два хода.

Силовой прием (мат ладьей) Белые: Kрс6, Лb1. Черные: Кра8. Мат в два хода.

Белые: Крf3, Ла3. Черные: Крh1. Мат в два хода. Белые: Крд6, Лд7. Черные: Крс8. Мат в два хода. Белые: Крf4, Ла4. Черные: Крh5. Мат в два хода.

Операция «Погоня» (мат ферзем) Белые: КрБ6, Фд2. Черные: Кра8. Мат в один ход. Белые: Крс3, ФБ3. Черные: Крс1. Мат в один ход. Белые: Крf6, Фг2. Черные: Крh8. Мат в один ход. Белые: Крс5, Фа7. Черные: Крд8. Мат в два хода. Белые: Крд3, Фh4. Черные: Кра3. Мат в два хода. Белые: Кре8, Фе7. Черные: Крh8. Мат в два хода.

ТЕМА №8. Пат. Вечный шах.

Теория: Различные случаи ничьей. Знакомство с понятиями: «материальный перевес», «оппозиция», «пат», «вечный шах», «бешеная ладья», «цугцванг», «цейтнот». Алгоритм действий (ходов) в ситуациях, заканчивающихся ничью. Оценка ситуации на шахматной доске, умение следить за всеми фигурами на доске и видеть как они воздействуют на позицию.

Практикум: Решение кроссвордов, тестов. Дидактическая игра «Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Типовые ситуации, приводящие к ничьей, «вечному шаху»:

Белые: Крh1, Сg1. Черные: Крh3, Ла1. Ничья.

Белые: Кре3, Фе8, Лh1. Черные: Крг1, Лс6. Ничья.

Белые: Крh2, Фh6, 1m f6, g2, h3. Черные: Крг8, Са7, Ке3, пf7. Ничья.

Белые: Кра3, \Лd4. Черные: Крс2, Лс8, пБ3. Ничья.

Белые: Крг1, Фа5, nna7, f2, g2, h3. Черные: Крс8, Фс2. Ничья.

Белые: КрБ3, Кd4. Черные: Кра1, Фc1. Ничья.

Белые: Кра1, Лg1, nd2. Черные: Крh8, Фс2, pd3. Ничья.

Белые: Крг1, Фа5, nn a7, f2, g2, h3. Черные: Крс8, Фс2. Ничья.

Белые: Крг2, ФБ6, Лdl, nn f2, g3, h2. Черные: Крг8, Фf2, Лf8, Ch3, nh5. Ничья.

Белые: Кра1, Фе3, Кс3, пе4. Черные: Крг8, Фс2, Лf2, nnБ3, e6, f7, h7. Ничья.

Белые: Кра1, Лd1, nd2. Черные: Крh8, Фс2, nd3. Ничья. Упражнения для повторения.

ТЕМА №9. Проведение пешки в ферзя. Оппозиция.

Теория: Роль пешки, как главного наступательного оружия. Возможность увеличения, богатства и силы шахматной армии. Геометрия шахматной доски, правила квадрата. Знакомство с понятиями: «оппозиция» («спасительница-оппозиция»); «проходная», «изолированная», «связанные пешки».

Правило превращения пешки: Когда пешка доходит до последней горизонтали, то она превращается в любую фигуру того же цвета, кроме короля.

Правило квадрата: Если король при своем ходе вступает в квадрат, стороной которого служит расстояние от поля превращения, то он задерживает пешку.

Правило движения по шахматной доске: Движение по прямой линии равно (заменяемо) движению по ломаной.

Правило защиты одинокого короля: Одинокый король должен до тех пор оставаться на пути движения пешки, пока король противника не станет рядом с ней; тогда следует занять оппозицию.

Правило алгоритмического действия для овладения оппозицией: В первую очередь следует продвигать короля, чтобы всегда иметь возможность резервным ходом пешки овладеть оппозицией (обеспечивающей прорыв короля). Легче пройти в ферзя «взявшись за руки» (по две, по три).

Косвенная поддержка продвижения в ферзя изолированных пешек: Изолированные пешки лучше всего держать на одной горизонтали, подтягивая отстающую, чтобы в случае нападения на одну могла продвигаться другая.

Практикум: Решение кроссвордов, задач, тестов. Дидактическая игра «Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Белые: Кре6, а7. Черные: Кре8, г3. Превращение белой пешки в ...

Белые: Крh1, с7, г6. Черные: Крh8, г7. Превращение белой пешки в ...

Белые: Крh5, f7. Черные: Крh7, Лh8, Кg8, g7. Превращение белой пешки в ...

Белые: Кра8, Кс4, а4, b7, с7. Черные: Краб, Сb8. Превращение белой пешки в ...

ТЕМА №10. Ценность фигур. Размен. Материальный перевес.

Теория: Сравнительная ценность фигур. Правила размена, создания и реализации материального преимущества. Время в шахматах измеряется ходом. Тихие ходы не служат целям развития, ведут к потере темпа. Пространство - обладание большей частью доски, когда фигуры и пешки держат под боем большее число полей. При материальном равенстве победу одерживает тот, чьи фигуры расположены лучше. Качество - достижение материального превосходства, что является необходимым условием выигрыша партии.

Практикум: Решение кроссвордов, задач, тестов. Дидактическая игра «Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Белые: Крhб, Лс4. Черные: Крh1, Ке7. Ход белых. Поймайте коня.

Белые: Крfб, Лd5. Черные: Крг8, Крh8. Ход черных. Белые выигрывают.

Белые: Крс6, Фf5. Черные: Кре8, Лd2. Ход черных. Потеря ладьи.

Белые: Кра4, ппа5, с7. Черные: Краб, КЬ7, па7. Белые начинают и выигрывают.

Белые: Кра7, ФЬ8. Черные: Кра1, па2. Белые начинают и выигрывают.

Белые: Креб, nh2. Черные: Кре2, nb7. Белые начинают и выигрывают.

ТЕМА №11. Связка. Двойной удар. Вскрытый шах. Двойной шах.

Теория: Связка – нападение ферзя (ладьи, слона) на фигуру противника, которая прикрывает собой более ценную фигуру или важный пункт. Двойной удар – одновременное нападение на две фигуры. Опасен двойной удар, когда одна из атакуемых фигур король. Вилку могут создавать любые фигуры. Самой эффектной фигурой для создания вилки является конь. Вскрытый шах – отходящая фигура находится между своим ферзем, ладьей или слоном и неприятельским королем, перемещение ее приводит к шаху. Двойной шах – две фигуры одной стороны нападают одновременно на короля другой стороны. Защита от двойного шаха только одна – уйти королем.

Практикум: Решение кроссвордов, задач, тестов. Дидактическая игра «Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Белые: Крh5, Фе5. Черные: Крh8, Лг7, Сg8. Ход белых. Выигрыш ладьи.

Белые: Крf5, Лh1. Черные: Крh8, Kh7. Ход белых. Выигрыш коня.

Белые: Крb2, Фd3, Сс6, Cd8. Черные: Кра5, Фb6, с5. Ход белых. Мат в 1 ход.

Белые: Крг3, Фс2. Черные: Кре8, Лb7, b2. Ход белых. Выигрыш ладьи.

Белые: Крh2, Лf6, Лh1, Се1. Черные: Крh5, g5, h6. Ход белых. Мат в 1 ход.

Белые: Крг1, Сс3, Cd5, Кf7, а3, f2, g2, h3. Черные: Крг8, Лf8, Сb6, а7, g6, h7. Мат в 1 ход.

ТЕМА №12. Начальное положение (позиция).

Теория: Расстановка шахматных фигур в начальной позиции, порядок и правила расстановки. Условные деления шахматной доски. Знакомство с понятиями: «лагерь белых», «лагерь черных», «ферзевой фланг», «королевский фланг», «позиция», «начальная позиция», «партия».

Практикум: Расстановка начальной позиции большими (гигантскими) шахматами; Расстановка начальной позиции на демонстрационной магнитной доске. Решение кроссвордов, тестов. Дидактическая игра «Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА №13. Как начать партию. Ловушки в дебюте.

Теория: Стратегия дебюта:

- а) планомерное и быстрое развитие фигур (легких); одна из наиболее частых дебютных ошибок - ранний вывод ферзя;
- б) захват центра (фигурами и пешками), т.к. на центральных полях фигуры обладают максимальной подвижностью и ударной силой;
- в) обеспечение безопасности короля;
- г) разумное и целесообразное продвижение пешек;
- д) соединение (сдвоение) ладей; удваивает их наступательную мощь;
- е) определение удобной стоянки ферзя;
- ж) подготовить и провести комбинацию, реализующую скрытые возможности своей позиции; цель комбинации достижение материальных и позиционных выгод;
- з) препятствовать планам противника.

Тактика дебюта:

- а) двойной удар часто ведет к выигрышу материала, так двойной удар - излюбленное оружие ферзя, обладающего дальностью и круговым обстрелом;
- б) завлечение фигуры противника на невыгодную позицию очень часто предшествует коневойвилке;
- в) ферзь как более ценная фигура действует позади ладей;
- г) сила фигур меняется в зависимости от их взаимодействия; встречаются ситуации, когда более слабая фигура побеждает более сильную, лучшая позиция ладьи позади неприятельской пешки;
- д) превращение пешки в ферзя (или другую фигуру) в дебюте - очень эффективный прием, т.к. сила пешки увеличивается при приближении ее к полю превращения.

Практикум: Решение кроссвордов, задач, тестов. Дидактическая игра «Квадратура». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения. Самая короткая партия : дурацкий мат. 1.f3 e5 2. g4 Фh4x. Способы предупреждения. Детский мат. 1. e4 e5 2. Фh5 Кс6 3. Сс4 Кf6 4. Фh5:f7x. Способы защиты от него.

ТЕМА №14. Правила поведения во время партии.

Теория: Правила поведения во время игры в шахматы, их целесообразность.

Правила завершения хода, прикосновения к фигуре, переигровки партии, заключения ничьей.

Советы начинающему шахматисту.

Дидактическая игра «Квадратура»: Поочередно делая ходы на доске 8x8 (возможно построить 336 квадратов разного размера и расположения) или 6x6, 4x4 (105,20), игроки устанавливают свои шашки таким образом, чтобы они не составили четыре угла квадрата в любом из мыслимых направлений на доске. При этом, стараясь избежать построения квадрата своими шашками, игрок старается заставить противника поставить свою шашку так, чтобы в совокупности с тремя другими его шашками они составили бы квадрат. Первый появившийся и замеченный игроками квадрат определяет проигравшего – автора этой фигуры. По договоренности игру можно вести до полного закрытия поля шашками. Итоговым результатом будет разность количества квадратов, при их равенстве будет ничья.

Практикум: Проведение шахматного турнира. Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Раздел №2. Шашки. Поддавки. Уголки.

ТЕМА № 1. Правила игры в русские шашки. Шашечная доска.

Теория: История возникновения игры в шашки. Шашки принадлежат к числу самых древних игр. В Киевскую Русь они пришли от викингов в X веке. Геометрия шашечной доски (горизонталь, вертикаль, диагональ, поля, центр, фланги). Начальная позиция. Правила шашечной игры (игра и игроки, инвентарь, ходы шашек и дамок, взятие, цели игры и

определение результата партии, различные виды ничьей). Ход – это передвижение шашки с одного поля на другое. Ход может быть тихий и ударный. Тихий ход – это ход без взятия. Если ход сопровождается взятием шашки (шашек) соперника, то он называется ударным. Игру начинают белые. Ходят соперники по очереди. Простые шашки двигаются по диагонали вперед на одну клетку, если она свободна от шашек. При встрече шашек противоположных цветов тот из играющих, чья очередь хода, обязан бить шашку соперника и убрать ее с доски. Бить шашку противника можно как вперед, так и назад, при чем бить можно столько шашек, сколько встретится на пути. Простая шашка, которой удастся достичь последней горизонтали (тихим или ударным ходом), становится дамкой, которая обладает свободой движения по диагоналям. Через свои шашки перескакивать дамка права не имеет.

Практикум: Расстановка начальной позиции шашек, игра. Дидактическая игра « Волк и собаки (волки и овцы)». Решение кроссвордов, тестов. Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА № 2. Комбинация – тактический прием в игре.

Теория: Комбинация – это жертва или серия жертв, с помощью которых достигают материального или позиционного преимущества. С помощью комбинации можно прорваться в дамки, выиграть одну или больше шашек, захватить игровую инициативу, упростить сложную позицию в игре с более опытным соперником, избежать поражения в, казалось бы, проигрышном положении. Комбинации бывают простые, сложные и очень сложные. К простым относятся те комбинации, где предлагают побить одну шашку, а в ответ снимают две или больше шашек игрока-соперника.

Белые: a3,b4.

c1, d2.

c1, d2, d4.

a3, b4, c3.

a1, b2, f2.

g5, h6.

b4, d2, h2.

g5, h6.

Черные: b6,d4,d6.

b4, d4, d6.

b4, b6, d6, f6.

d8, e3, e7.

c3, d4, e5, g7.

c3, e3, e7.

c7, d6, e5, f4, g3.

b4, e5.

Практикум: Решение кроссвордов и тестов. Дидактическая игра « Волк и собаки» (волки и овцы). Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Белые: b2, c3, d4.

d4, e5, f6.

f2, g1.

c3, d4, e5.

Черные: d6, f4, f6.

b2, b6, f8.

d4,d6,f6,h4.

c7, g5, g7.

ТЕМА № 3. Основы позиционной игры.

Теория:

- Овладеть центром арены боевых действий. Центр – центральные поля доски (c5,d4,e5,f4).
- Игра левым флангом в начале партии. Фланг – левая или правая половина шашечницы.
- Быстрый ввод отсталых шашек a1 и h2 за белых, h8 и a7 pf за черных.
- Равномерное размещение шашек по флангам.
- В дебюте без надобности не выводить шашки с дамочных полей. Золотые шашки – так называют шашку e1 белых и d8 черных.
- Избегать безупорных позиций. Безупорная шашка – простая шашка, у которой отсутствует упор для размена.

- Захват стратегически важных полей. Стратегия – общий план игры. План игры – составление общей стратегической идеи на игру в партии. Партия – процесс сражения двух сторон с первого хода до окончательного результата.

- Подготовка прорыва. Прорыв – прием, позволяющий прорваться в дамки.

- Достижение выгодной оппозиции. Оппозиция – противостояние белых и черных шашек по вертикали, горизонтали или диагонали.

- Борьба с изолированными шашками. Шашка, удаленная от своих сил, называется изолированной. Она может быть как сильной, так и слабой. Сильной она бывает в том случае, если защищена от атаки соперника.

Белые: b2,c5,e3,h6.

d2,g3,h2.

a3,b2,c3,e3,e5,h2.

дамки b8,h4.

дамки c7,d6, простая g1.

Черные: a5,b8,c7,d4,h8.

a5,d4.

a5,b8,c5,d8,g5,g7.

дамка a7, простая h2.

дамка a7, простая h2.

Практикум: Игры. Решение кроссвордов и тестов. Дидактическая игра « Волк и собаки(волки и овцы)». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Белые: c3,c5,d4,f2.

c5,d2,d4,f2,f4.

c5,e3,f2,f4.

a3,c3,d4,e5,f2.

Черные: a5,a7,c7,h4.

a5,a7,g7,h4,h6.

a5,a7,g7,h4,h6.

a5,b6,d8,f8,h6,h8.

ТЕМА № 4. Основные проемы игры.

Теория: Любой комбинационный прием сопровождается жертвами для достижения материального преимущества, прохода в дамки, территориального завоевания или того, чтобы избежать поражения в критическую ситуацию.

Белые: a3,b4,h2.

a1,c1,c3,d2,f2,f4,h4.

Связывание – сковывание меньшими силами значительную группу войск соперника.

Белые: a1,a3,b2,b4,g1,h2,h4.

c1,g1,g3,h4.

Черные: a7,g5.

b6,c5,d8,f6,g7,h6,h8.

Черные: a7,b6,b8,c5,c7,d6,f6.

c3,f6,g5,g7.

Благодаря размену можно добиться позиционного преимущества или провести комбинацию. Путем размена достигается оппозиция.

Белые: g1,h2.

a3,d4,e3.

Черные: c7,h4.

a5,c7,g5.

Прием «шлагбаум» - ограничение движения шашки, чаще всего дамки соперника за счет его же шашки. Завершающему удару обычно предшествуют такие действия: при помощи жертвы перемещают шашку соперника на нужное место. А другую его шашку запускают в дамки и затем перебрасывают ее в подударную цепь.

Белые: a3,c1,e1,e5,f2,g1,h4.

Черные: b8,c5,c7,e7,f8,g7,h6.

Практикум: Игры. Решение кроссвордов и тестов. Дидактическая игра « Волк и собаки(волки и овцы)». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Белые: a5,b4,c3,d2,e3,h2.

a3,b4,c5,d4,f2,f4,g1,h2.

a3,b2,b4,c1,d2,e1,e3,f2,g3,h2,h4.

Черные: b6,c7,d6,e5,f6,h4.

a7,d6,d8,e7,f6,g7,h4,h6.

a7,b6,b8,c7,d8,e5,e7,f6,g5,h6,h8.

ТЕМА № 5. Диагональные шашки. Поддавки, Уголки.

Теория: Правила игры в диагональные шашки полностью совпадают с правилами русских шашек, но отличается начальной расстановкой: большая диагональ свободна, сверху и слева от нее клетки заняты черными шашками, а снизу и справа – белыми.

Поддавки играют по правилам русских шашек, только цель игры – отдать или запереть (не иметь возможности двигать оставшимися на поле шашками) все свои шашки. Выигрывает тот, кто первым останется без шашек.

В уголки на шашечной доске или другого квадратного размера. Шашки расположены по углам по 3х4 или 3х4. Шашки ходят на соседние клетки, прыгают через шашку, расположенную на соседней клетке, если следующая клетка свободна. Задача игры – переместить свои шашки в противоположный угол.

В дидактическую игру «Волк и собаки» играют вдвоем на шашечной доске. У одного игрока четыре белых шашки – это собаки, у другого одна черная – волк. Первоначально собаки располагаются на 1-й линии, волк – на 8-й. Игра идет только на черных или только на белых клетках. Волк и собаки передвигаются только по диагонали. Собаки ходят вперед на одну клетку; волк тоже на одну, но вперед и назад. Начинают игру собаки. Они стремятся запереть волка, то есть создать такую ситуацию, при которой волку нет хода. Сделав это, они выигрывают партию. Волк же старается выйти собакам в тыл. Оказавшись, таким образом вне досягаемости, он побеждает собак.

Практика: Игры. Решение кроссвордов и тестов. Дидактическая игра «Волк и собаки(волки и овцы)». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА № 6. Правила поведения во время игры в шашки. Шашечный турнир.

Теория: Правила поведения во время игры в шашки, их целесообразность.

Правила завершения хода, прикосновения к фигуре, переигровки партии, заключения ничьей. Советы начинающему игроку.

Практика: Шашечный турнир. Решение кроссвордов и тестов. Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Раздел №3. Рэндзю.

ТЕМА №1. Правила игры в рэндзю. Игровое поле.

Теория: История возникновения игры в рэндзю. Возникла св. 4 тыс. лет в Центральной Азии. Известна также под названием гомоку, что означает «пять камней» и «рука, ставящая пять камней». Геометрия игрового поля. Центр. Угол. Боковая клетка. Правила игры в рэндзю. Игроки делают ходы по очереди. Первыми в рэндзю ходят черные. Каждым ходом игрок выставляет на доску, в точку пересечения линий, один камень своего цвета. Побеждает тот, кто сможет первым построить непрерывный ряд из пяти камней своего цвета – по горизонтали, по вертикали или в диагональном направлении. Гомоку является родственной игре рэндзю, но имеет некоторые отличия: фолов нет; построение длинного ряда не приносит победы ни одному из сторон. Игра «5 в ряд»: играют на бесконечном поле, фолов нет, построение длинного ряда (более 5) приносит победу. Игра «свободное рэндзю»: игра по правилам гомоку на доске 15х15 линий, второй ход черных (т. е. третий ход в партии) должен быть сделан за пределами центрального запретного квадрата 5х5. Пента – 5 в ряд на доске 19х19 ; ряд из двух камней, закрытый с двух сторон камнями противника, становится «добычей» и снимается с доски; второй ход черных делается за пределы центрального квадрата 5х5; выигрывает тот, кто первым построил ряд из 5 или более камней, либо первым захватили 5 добыч.

Практикум: Игры в рэндзю. Решение кроссвордов, теста. Дидактическая игра «Крестики-нолики». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА № 2. Стратегия и тактика игры в рэндзю.

Теория: Позиция в теории рэндзю рассматривается как набор взаимопересекающихся линейных конструкций. Основным интерес представляют тройки и четверки (открытые и прикрытые). Три (четыре) камня, которые не могут превратиться в четверку (пятерку),

тройкой (четверкой) не считаются. Открытая тройка называется «полушах», четверка – «шахом», пятерка – «матом». Атака шахами, искусство паузы. Способы защиты. Для выигрыша в партии игрок должен стремиться к построению своих открытых троек и четверок, одновременно блокируя попытки создания их противником. Наиболее верный способ достижения победы – мат серией шахов. Игрок делает ходы, каждый из которых строит четверку, противник вынужденно блокирует построение. При этом строится база для вилки, которая и формируется предпоследним ходом. Защититься от такой комбинации невозможно. Больше усилий требует выигрыш на полушахах, когда создаются не четверки, а тройки. В этом случае, у противника остается возможность сделать один дополнительный ход, прежде чем игрок построит победную пятерку. Противник может использовать этот факт для организации контригры – постановки шаха и перехвата инициативы. Поскольку для черных существуют запретные ходы, белые могут использовать этот факт, создавая позиции, где черным для защиты или перехода в атаку необходим как раз такой ход, который строит запрещенную вилку или длинный ряд. Победа за счет фолы черных называется выигрыш фолом». С другой стороны, в игре черных также может проявиться использование фолов – иногда неожиданным ходом черные могут избежать фолы, превратив потенциальную запрещенную вилку в разрешенную, 4х3, и выиграв таким образом.

Практикум: Игра в рэндзю. Решение кроссвордов, тестов. Дидактическая игра «Крестики-нолики». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА №3. Разновидности игры в рэндзю.

Теория: Игры «3 в ряд», «4 в ряд», «5 в ряд», «Мельница». Правила игры. Игроки по очереди ставят на свободные клетки 3х3 (6х6, 15х15) фишки разных цветов. Первый, выстроивший в ряд 3 (4, 5) своих фишек по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. В игре «3 в ряд» общеизвестен алгоритм, который при правильной игре гарантирует ничью любой стороне, а при ошибке противника позволяет выиграть. Традиционная «Мельница» имеет игровое поле 40х40, каждый игрок имеет по 9 фишек разных цветов. Сначала бросают жребий, чтобы определить начинающего игроу. Затем участники по очереди выставляют на кружках, расположенных на линиях пересечений игрового поля, по одной своей фишке, занимая только свободные кружки. Если игроку удастся построить мельницу, т. е. он сумеет выстроить прямой ряд из трех фишек, то такой игрок получает право убрать с поля одну фишку противника. После того, как все фишки будут выставлены, игроки делают ходы (по очереди), с целью построения мельниц. Фишки можно перемещать только на свободные кружки и только по линиям. Каждая мельница дает возможность снять с поля фишку соперника. В игре наступает момент, когда у одного из участников остается всего 3 фишки. В этом случае игрок, получая возможность ходить, перемещает любую из своих фишек на любой не занятый другой фишкой кружок. Другой участник играет по прежним правилам до тех пор, пока и у него не возникнет подобная ситуация. Когда у игрока останется только 2 фишки, игра завершается для него проигрышем, поскольку он не сможет построить мельницу. Проигрывает игрок и в том случае, когда его фишки оказываются заблокированными, т. е. он не может сделать очередного хода. Особая ситуация возникает при построении играющим сразу двух мельниц – такое положение дает игроку право на снятие двух фишек соперника. И еще, нельзя использовать одну и ту же мельницу дважды.

Практикум: Игры «3 в ряд», «4 в ряд», «5 в ряд», «Мельница» (традиционная, увеличенная, малая, улитка, шестиугольная, пятиугольная). Решение кроссвордов, тестов. Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА № 4. Классическое рэндзю.

Теория: Игра происходит на расчерченной в клетку доске размером 15х15 линий (иногда 19х19). Игроки делают ходы по очереди. Первыми в рэндзю ходят черные. Каждым ходом

игрок выставляет на доску, в точку пересечения линий, один камень своего цвета. Побеждает тот, кто сможет первым построить непрерывный ряд из пяти камней своего цвета – по горизонтали, по вертикали или в диагональном направлении. Для играющего черными определен ряд фолов – запрещенных ходов. Ему нельзя строить «вилки» 3x3, 4x4 и ряд из 6 и более камней, а также любые вилки кратностью белее двух. Для белых фолов не существует, при построении ряда более чем из 5 камней белые выигрывают. Игрок может пасовать – отказаться делать очередной ход, если считает невыгодным ходить. Если оба игрока пасуют подряд, игра завершается и объявляется ничья. Игра продолжается до победы одного из игроков, либо до ничьей, либо до момента, когда вся доска будет занята камнями. Стандартный набор для рэндзю содержит по 50 камней каждого цвета.

Практикум: Игры в рэндзю. Дидактическая игра «Крестики-нолики». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Решение кроссвордов, тестов. Упражнения для повторения.

ТЕМА № 5. Правила поведения во время игры в рэндзю. Турнир в рэндзю.

Теория: Правила поведения во время игры в рэндзю, их целесообразность. Советы начинающему игроку. Дидактическая игра «Крестики-нолики». Игроки по очереди ставят на свободные клетки игрового поля 3x3 фишки разных цветов. Первый, выстроивший в ряд 3 своих фишек по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает.

Практикум: Турнир в рэндзю. Решение кроссвордов и тестов. Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Раздел №4. Реверси.

ТЕМА №1. Правила игры в реверси. Игровое поле.

Теория: История возникновения игры в реверси (от английского слова to reverse – переворачивать). Другое название игры «Отелло». Игра очень популярна в странах Скандинавии, США, Японии. Игровое поле и фишки. В игре используется квадратная доска размером 8x8 клеток одного цвета и 64 фишки, окрашенные в черный и белый цвета. Один из игроков играет белыми, другой – черными. Делая ход, игрок ставит фишку на клетку доски своим цветом вверх. Начало игры. В начале игры в центре доски выставляются 4 фишки черные на d5 и e4, белые на d4 и e5. Правило первого хода. Первый ход делают черные. Далее игроки ходят по очереди. Выставление и переворачивание фишек. Делая ход, игрок должен поставить свою фишку на одну из клеток доски таким образом, чтобы между этой поставленной фишкой и одной из имеющихся уже на доске фишек его цвета находился непрерывный ряд фишек соперника, горизонтальный, вертикальный или диагональный (другими словами, чтобы непрерывный ряд фишек соперника оказался «закрыт» фишками игрока с двух сторон). Все фишки соперника, входящие в «закрытый» на этом ходу ряд, переворачиваются на другую сторону (меняют цвет) и переходят к ходившему игроку. Если в результате одного хода «закрывается» одновременно более одного ряда фишек противника, то переворачиваются все фишки, оказавшиеся на всех «закрытых» рядах. Игрок вправе выбирать любой из возможных для него ходов. Если игрок имеет возможные ходы, то он не может отказаться от хода. Если игрок не имеет допустимых ходов, то ход передается сопернику. Игра прекращается, когда на доску выставлены все фишки или когда ни один из игроков не может сделать хода. По окончании игры проводится подсчет фишек каждого цвета, и игрок, чьих фишек на доске выставлено больше, объявляется победителем. В случае равенства количества фишек заключается ничья.

Практикум: Расстановка начальной позиции. Игра. Тест по теме. Дидактическая игра «Цветовое sudoku». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА №2. Стратегия и тактика игры.

Теория: Тактика и стратегия игры. Опасные игровые поля, важные угловые клетки. Сильные и слабые позиции и ходы. Варианты атаки (охват по 2, 3 и более направлениям). Простейшей стратегией является игра за захват угловых клеток доски, которые впоследствии уже невозможно «перекрасить» в другой цвет, и последовательное занятие доски от угла. Более продвинутой тактикой считается ограничение возможных ходов противника: создание позиции, в которой противнику остаются устраивающие игрока ходы. Еще более продвинутой тактикой является тактика «темпов», характеризующаяся правилом «отними у противника его самые выгодные ходы и сделай их своими». Такая тактика требует воспитания «чувства позиции».

Практикум: Игра. Тест по теме. Дидактическая игра «Цветовое sudoku». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА №3. Правила поведения во время игры в реверси. Турнир в реверси..

Теория: Правила поведения во время игры в реверси, их целесообразность. Советы начинающему игроку.

Практикум: Турнир в реверси. Тесты по теме. Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Раздел №5. Нарды.

ТЕМА №1. Правила игры в нарды. Игровое поле.

Теория: История возникновения игры в нарды. Игровое поле, камни, игральные кости. Играют двое. Игра идет на специальной доске. Количество шашек на доске – по 15 у каждого игрока. Набор шашек у каждого игрока разного цвета. Каждый игрок имеет право передвигать шашки только своего цвета. Начало игры. Начальное положение шашек на доске называется «головой», ход с этого положения называется «ходом с головы». За один ход с головы можно взять только одну шашку. Для передвижения шашек бросают два кубика (зары). Право первого хода разыгрывается так: каждый игрок кидает один игральный кубик; тот, у кого выпало больше количество очков, получает право первого хода. При одинаковом количестве выпавших очков бросок повторяется. Игрок кидает (из небольшого стаканчика или из руки) одновременно два кубика. После броска игрок передвигает любую из своих шашек на число клеток, равное выпавшему числу одного из кубиков, а затем одну любую шашку – на число клеток, равное выпавшему числу другого кубика. При этом с головы можно брать только одну шашку. Если выпал дубль, то есть одинаковое количество очков на двух кубиках, то игрок делает три хода: на число клеток, что соответствует кубикам. На клетку, занятую шашкой противника, шашку ставить нельзя. Если шашки противника занимают шесть клеток перед какой-нибудь шашкой, то она оказывается запертой. Все пятнадцать шашек противника запереть нельзя. Вы имеете право выстроить заграждение из шести шашек только в том случае, если хотя бы одна шашка противника находится перед этим заграждением. Если шашки заперты так, что игрок не может сделать ни одного хода на то количество очков, что выбросил на кубиках, то очки игрока пропадают, а шашки не двигаются вообще. Если игрок имеет возможность сделать ход на количество очков на одном кубике, а на количество очков, выпавшее на другом кубике, сделать ход не представляется возможным, то игрок делает только один ход. Очки другого хода пропадают, т. к. шашка «не идет». Цель игры. Игрок должен пройти всеми шашками полный круг, пройти ими в «дом» и «выбросить» их раньше, чем это сделает противник. «Домом» для каждого игрока считается последняя четверть игрового поля начинающаяся с клетки отстоящей от головы» на 18 клеток. Термин «выбрасывать» означает делать ими такие ходы, чтобы шашки оказались за пределами доски. «Выбрасывать» шашки можно только после того, как все шашки «пришли в дом».

Практикум: Расстановка начальной позиции. Игра. Тест по теме. Дидактическая игра «Карандашики». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА №2. Стратегия и тактика игры. Разновидности игры в нарды.

Теория: Если шашки противника занимают шесть клеток перед какой-нибудь шашкой, то она оказывается запертой. Все пятнадцать шашек противника запереть нельзя. Вы имеете право выстроить заграждение из шести шашек только в том случае, если хотя бы одна шашка противника находится перед этим заграждением. Если шашки заперты так, что игрок не может сделать ни одного хода на то количество очков, что выбросил на кубиках, то очки игрока пропадают, а шашки не двигаются вообще. Если игрок имеет возможность сделать ход на количество очков на одном кубике, а на количество очков, выпавшее на другом кубике, сделать ход не представляется возможным, то игрок делает только один ход. Очки другого хода пропадают, т. к. шашка «не идет». «Домом» для каждого игрока считается последняя четверть игрового поля начинающаяся с клетки отстоящей от головы» на 18 клеток. Дом красных (белых). Стрелки. Стратегически важные стрелки доски. Термин «выбрасывать» означает делать ими такие ходы, чтобы шашки оказались за пределами доски. «Выбрасывать» шашки можно только после того, как все шашки «пришли в дом». Вероятность выпадения комбинаций.

Игра в короткие нарды отличается начальным положением шашек. Если шашка попадает на клетку, занятую шашкой противника, она бьет эту шашку: становится на ее место. Противник выставляет свою шашку за пределы игрового поля. В коротких нардах, в отличие от длинных, существует возможность ставить на одну клетку (в одну лунку) игрового поля две шашки, одна на другую, что обеспечивает им защиту от боя. Нельзя поставить свою шашку на поле, занятое сдвоенными шашками. Если шашка игрока была убита шашкой противника, то он не может двигать шашки дальше, пока не «зарядится» шашкой противника. Термин «зарядится» означает ввод в игру битой шашки. Для этого нужно сделать ею ход из-за пределов игрового поля с нулевой позиции в доме противника так, чтобы для входа в свой дом ей нужно было пройти 19 клеток.

Другой разновидностью игры в нарды являются короткие нарды с даве. Хачапури», «Гюльбар», «Трик-трак».

Практикум: Игра. Тест по теме. Дидактическая игра «Карандашики». Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

ТЕМА №3. Правила поведения во время игры в нарды. Турнир в нарды.

Теория: Правила поведения во время игры в нарды, их целесообразность. Советы начинающему игроку.

Практикум: Турнир в нарды. Тесты по теме. Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. Упражнения для повторения.

Раздел №6. Дидактические игры.

ТЕМА №1. Развивающие игры.

Теория: Правила и цель игр «Веселые клеточки», «Загадочные картинки», «Веселая логика», «Найди отличия», «Игры, ребусы, головоломки», «Лабиринт», «Лего-мозаика», «Геометрическая мозаика», «Цветное домино», «Тест (девятый элемент)», «Лото», «Оригами». Развитие внимания, зрительного восприятия, памяти, воображения. Интерактивные игры.

Практикум: Игры. Турниры. Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки.

ТЕМА №2. Логические игры.

Теория: Правила, цель и стратегия игр «Пазлы (Puzzle a cube)», «Крестики-нолики», «Мельница», «Пентамино», «Судоку», «Пятнашки», «Змейка», «Кубик для всех», «Танграм», «Морской бой», «Карандашики», «Пифагор», «Домино», «Веревочная петля», «Бридж-ит»,

«Блэк», «Солитер» «Головоломки со спичками». Развитие внимания, памяти, абстрактного мышления. Интерактивные игры.

Практикум: Игры. Турниры. Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки.

IV. Методическое обеспечение программы

1. Оборудование

Данная программа предусматривает проведение учебных занятий с детьми в светлом помещении, где обучающиеся имеют возможность располагаться парами, напротив друг друга. Так же необходимо иметь шахматные столы, магнитную доску. Помимо этого в учебном кабинете должны быть шкафы для хранения методической литературы, наглядных пособий, приспособлений, инструментов и материалов.

Перечень инвентаря и наглядных пособий:

1. Шахматная доска - 10 шт.
2. Шахматные фигуры к ним - 10 компл.
3. Магнитная демонстрационная доска - 1 шт.
4. Шахматные фигуры к ним - 1 компл.
5. Гигантские шахматы - 1 компл.
6. Шахматные механические часы - 10 шт.
7. Шашечная доска - 10 шт.
8. Набор фишек для игры в шашки - 10 компл.
9. Доски для игры в реверси, рэндзю - 10 шт.
10. Набор фишек для игры реверси, рэндзю – 15 компл.
11. Доска для игры в нарды – 10 шт.
12. Набор фишек для игры в нарды – 10 компл.

Перечень дидактических, развивающих игр:

1. Пентамино – 15 компл.
2. Пазлы – 15 компл.
3. Веселые клеточки – 1 компл.
4. Кубик для всех (Кубик Сома) – 7 компл.
5. Домино – 5 компл.
6. Танграм (головоломка) – 15 компл.
7. Геометрическая мозаика – 1 компл.
8. Пятнашки (головоломка) – 15 шт.
9. Змейка (головоломка) – 15 шт.
10. Морской бой – 1 компл.
11. Лего - мозаика – 1 компл.
12. Судоку – 15 шт

2. Дидактические игры и задания: *«Горизонталь»*. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками(фишками, пешками)

«Вертикаль» То же самое, но заполняется одна из вертикалей доски.

«Диагональ» То же самое, но заполняется одна из диагоналей доски.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешке прячутся по очереди все шахматные фигуры. Обучающиеся стараются на ощупь определить, что за фигура.

«Что общего» Педагог берет две шахматные фигуры. Обучающимся необходимо найти сходства и различия.

«Игра на уничтожение» Важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления. Педагог играет с обучающимися ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры.

«*Один в поле воин*». Белая фигура должна побить все черные, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры, считаются неподвижными, заколдованными)

«*Кратчайший путь*» За минимальное количество 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 ее на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом противника.

«*Шах или не шах*». Проводится ряд положений, в которых игроки должны определить: стоит ли король под матом.

«*Дай шах*» Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

«*Мат или не мат*». Приводится ряд положений, в которых обучающиеся должны определить: дан ли мат черному королю.

Для изучения курса предусмотрено использование мультимедийных технологий, таких как «Шахматная школа для начинающих» и «Шахматная школа для VI-II разрядов». Программа обучения не требует особой компьютерной подготовки, достаточно владение основными приемами работы в операционной среде Microsoft Windows, что осваивается быстро детьми даже не имеющими опыта работы с компьютером.

Формы и методы проведения занятий:

- **Словесные:** беседы, опрос;

- **Наглядные:** наблюдение и анализ игр, разбор известных партий;

- **Практические:** выполнение дидактических заданий, решение задач, игровая практика.

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов: от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, объясненных педагогом, до творческого применения знаний на практике, подразумевающего, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладает **репродуктивный метод**. Он применяется при обучении детей: правилам игры; элементарной технике реализации перевеса.

В первом случае объясняются правила игры, во втором – алгоритмы выигрыша в эндшпилях. Здесь требуется именно четкий навык, отработанный до автоматизма.

В дальнейшем репродуктивный метод резко теряет свою значимость, так как он, практически, неприменим для изучения более сложных вопросов. Во время игры и при решении задач необходимо постоянно учитывать конкретные особенности позиции, что не позволяет играть по жесткой схеме.

Большое значение приобретают общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, но их конкретная реализация является объектом творчества учащегося.

Основным методом становится **продуктивный**. Для того, чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся должен овладеть тактическим арсеналом шахмат.

Происходит формирование следующего алгоритма мышления: анализ позиции – мотив – идея – расчёт – ход.

До XIX века большинство шахматистов в своих партиях практически всю игру строили по этой схеме. Педагог дает обучающимся ряд позиций, которые допускают проведение одной из сторон типовой тактической операции. Определенные элементы позиции создают мотив для комбинации – скомпрометированное положение короля противника, неудачно стоящая фигура, группа фигур, допускающая двойной удар и др. На первом этапе для упрощения задачи педагог может указать детям тот элемент в позиции, который может быть использован, но в дальнейшем нужно добиваться, чтобы ребята находили его самостоятельно.

Решение большого числа задач по различным тактическим операциям (отвлечение,

завлечение, вилка, открытое нападение, рентген, разрушение позиции неприятельского короля и др.) дает учащемуся навык нахождения подобных позиций за доской. Не вдаваясь в технические подробности, можно отметить, что существуют некие опорные сигналы, освоение которых позволяет во время партии или решения задачи обучающемуся вести поиск тактического хода осмысленно, а не случайным образом.

Методически такие занятия проводятся в виде конкурсов решения комбинаций, где за правильно решенную позицию обучающиеся получают очки, которые затем суммируются; в конце занятия определяются победители.

Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем, при изучении детьми дебютов и основ позиционной игры, особенно – типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является **научно-поисковый**. Практика показывает, что наиболее эффективным изучение дебютной теории становится в том случае, если большую часть работы ребенок делает самостоятельно. Естественно, что сразу добиться этого невозможно. Проведение тематических турниров по различным дебютам и разбор партий позволяют научить школьника основным способам изучения начала шахматной партии.

И, наконец, **метод проблемного обучения** используется на всех этапах программы, особенно при рассмотрении различий между отдельными школами игры. Дело в том, что, с точки зрения разных направлений шахматной мысли, один и тот же ход, план, дебютная система могут быть одновременно и правильными, и неправильными, хорошими и плохими. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре, отказаться от ложных ценностей, порой переступить через себя и понять, что незыблемых законов в игре нет, а есть творчество, есть прекрасный мир идей.

Структура проведения заданий по каждой теме:

1. Организационный момент;
2. Теоретический блок;
3. Выполнение специальных упражнений по теме;
4. Игровая практика;
5. Анализ игр;
6. Подведение итогов.

Методы диагностики результатов

- ✓ Разбор партий обучающихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы любым воспитанником, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).
- ✓ Конкурс "Угадай ход"
- ✓ Турнир по настольным играм
- ✓ Викторина по истории шахмат
- ✓ Проверка решения задач и упражнений
- ✓ Самостоятельный анализ иллюстративного материала
- ✓ Анализ сыгранных партий
- ✓ Блиц-турниры.

V. Список литературы

1. Авербах Ю.Я., Бейлин М.К. Путешествие в шахматное королевство. М.: Физкультура и спорт, 1988.
2. Алябьева Е.А. Развитие логического мышления и речи детей 5-8 лет: Стихи, занятия, игры, упражнения, диагностика. М: ТЦ «Сфера», 2005.
3. Амелин Ю.Н. Нарды - игра мудрых и удачливых. Ростов-на-Дону, Феникс, 2004.

4. Безруких М.М., Филиппова Т.А. Ступеньки к школе: Развиваем логическое мышление и память: Пособие по обучению детей старшего дошкольного возраста. М: Дрофа, 2003.
5. Беспанская Е.Д., Конькова О.В., Смирнова Н.В. Логика 5-6 лет: Развивайте логику своего ребенка. Минск: Попурри, 2006.
6. Быкова У.П. Шахматы для малышей. Изд. 2-е. Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.
7. Вирный А.Я. Немного о шашках, но по существу. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2004.
8. Волчек А.А., Шашечный практикум: 200 позиций для самостоятельного решения. Минск: Харвест, 2004.
9. Городецкий В.Б. Книга о шашках. М.: Физкультура и спорт, 1990.
10. Гик Е.Я. Рэндзю. Го. М.: Советский спорт, 1991.
11. Гик Е.Я., Сухарев А.Я. Интеллектуальные игры и развлечения. М.: Астрель, 1999.
12. Гик Е.Я. Занимательные игры и развлечения. М.: Детская литература, 2001.
13. Гик Е.Я. 1000 интеллектуальных игр. М.: Астрель., 2002.
14. Гик Е. Я. Интеллектуальные игры. М.: Астрель, 2005
15. Гик Е.Я. Интеллектуальные головоломки, задачи, игры. М.: Эксмо, 2010.
16. Гоголева В.Г. Игры и упражнения для развития конструктивного и логического мышления у детей 4-7 лет. СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2004.
17. Гришин В. Г. Малыши играют в шахматы. Книга для воспитателей детского сада. М.: Просвещение, 1991.
18. Дорофеева А.Г. Хочу учиться шахматам! Серия «Дошкольный шахматный учебник». Ульяновск: ООО «Стрежень», 1997.
19. Зак А.З. 600 игровых задач для развития логического мышления детей. Ярославль: Академия развития, 1998.
20. Ильина М.В. Тренируем внимание и память: Тесты и упражнения для детей 5-7 лет. М.: АРКТИ, 2005.
21. Анатолий Карпов Учись шахматам. Издательство «Эгмонт Россия Лтд»,1997.
22. Козырева Л.М. Как стать внимательным: Для детей 5-7 лет. Ярославль: Академия развития, 2005.
23. Костров В.В. Занимательные шахматы. СПб., «Тригон», 1997.
24. Костров В.В., Давлетов Д.А. 1000 шахматных задач. Решебник 1-3 года., СПб., 2001.
25. Костров В. В., Давлетов Д.А. Эта книга учит играть в шахматы детей и родителей. В 2-х частях, СПб., 2001.
26. Костров В.В. Шахматная рабочая тетрадь. СПб., 2001.
27. Костров В.В. Шахматы. Первые шаги. М: НЦЭНАС, 2006.
28. Костров В.В. Шахматы. Первые партии. М: НЦЭНАС, 2006.
29. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы». Ростов-на-Дону, «Феникс», 2002.
30. Петрушина Н.М. Эндшпиль. 10 уроков для самых маленьких. Серия «Шахматы». Ростов-на-Дону, «Феникс», 2003.
31. Петрушина Н.М. Шахматные дебюты для детей. Серия «Шахматы». Ростов-на-Дону, «Феникс», 2009.
32. Петрушина Н.М. Шахматные окончания для детей. Серия «Шахматы». Ростов-на-Дону, «Феникс», 2009.
33. Погрибной В.К. Шашки. Сборник комбинаций. Ростов-на-Дону: Феникс, 2007.
34. Погрибной В.К. Шашки для детей. Изд. 3-е. Ростов-на-Дону, 2011.
35. Новикова В.П., Тихонова Л.И. Лего-мозаика в играх и занятиях: Игровые занятия с детьми в детском саду и начальной школе. Методическое пособие. М: Мозаика-Синтез, 2005.
36. Савенков А.И. Маленький исследователь: Развитие логического мышления. Для детей 6-7 лет. Ярославль: Академия развития, 2004.

37. Семенченко П.М. 399 задач для развития ребенка: Память, внимание, логика. М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2002.
38. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2-5 лет: Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М.: Новая школа, 1994.
39. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. М.: Педагогика, 1991.
40. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране: Занимательное пособие для родителей и детей. М.: Поматур, 2000.
41. Сухин И.Г. Шахматы для самых маленьких: Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М.: Астрель, 2000.
42. Сухин И.Г. Шахматы, первый год. Задачник. Мат в один ход: 1500 малофигурных позиций. Обнинск: Духовное возрождение, 2010.
43. Сухин И.Г. Развивающие кроссворды для детей 5-7 лет: Все обо всем. М.: АРКТИ, 2003.
44. Сухин И.Г. Игры для мальчиков и девочек: Раскраски, ребусы, кроссворды, головоломки, загадки. М.: АСТ, Астраль, 2008.
45. Сухин И.Г. Судоку и суперсудоку для детей на шестнадцати клетках. М.: Астрель, 2006.
46. Сысоев Н.А. Уроки «Каиссы». Поэтическая шахматная азбука. Основы шахматной игры. Ростов-на-Дону: Феникс, 2011.
47. Тихонов Е. Цветное домино: Игры для детей и взрослых. Выпуск I. М.: РЕФОРМ-ПРЕСС-Центр, 1997.
48. Хенкин В. Шахматы для начинающих. М.: 000 изд. «Астрель», 2002.

Перечень видео - и аудио продукции

1. Шахматная школа для начинающих. Шахматная школа для 4 - 2 разрядов.
2. Шахматы в сказках.
3. Энциклопедия дебютных ошибок
4. Тактика для начинающих.
5. Стратегия 2.0., 3.0.
6. Этюды для практиков 2.0.
7. Энциклопедия Миттельшпиля 1., 11.
9. Практикум по Эндшпилю.
10. Сыграй как... (Серия: Выдающиеся шахматисты мира).