

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Иркутского районного муниципального образования  
«Марковская средняя общеобразовательная школа»

**СОГЛАСОВАНО**

Педагогическим советом МОУ ИРМО  
«Марковская СОШ»  
Протокол № 1 от 28.08.2022

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор МОУ ИРМО «Марковская СОШ»  
Ехлакова Е.В.  
Приказ № 13.08.22/п от 28.08.2022



**Календарно-тематическое планирование  
внеурочной деятельности «Шахматы»  
общеинтеллектуальной направленности  
начального общего образования  
на 2020 - 2021 учебный год**

Разработчик КТП:  
Утюжникова Галина Алексеевна  
учитель начальных классов

## Актуальность

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

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

### Цели программы:

- способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

### Задачи курса:

- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

**Объем программы:** программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (первый год обучения – 34 часа в год, второй год обучения – 35 часов в год, третий год обучения – 35 часов в год, четвертый год обучения – 35 часов в год).

## Содержание теоретического раздела программы

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий – четвертый год обучения предполагают обучению решения шахматных задач. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

### Результаты образовательной деятельности:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

### Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

**Календарно-тематическое планирование**  
**Первый год обучения (34 часа; 1 час в неделю)**

№ урока	Тема занятия	Содержание	Дата по плану	Дата по факт.
<b>1 четверть</b>				
	<b><u>1. Шахматная доска (3 ч.)</u></b>			
1	<b>Шахматная доска.</b> Знакомство с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	Введение. <b>Просмотр мультфильма «Фиксики. Шахматы».</b> Знакомство с детьми, кабинетом шахмат. Правила поведения на занятиях.	07.09 11.09	
2	Познакомить детей с шахматами, правилами игры. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	Рассказ об истории шахмат, чтение отрывка из дидактической сказки «В стране шахматных чудес»	14.09 18.11	
3	<b>Шахматная доска.</b> Продолжать знакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра.	Просмотр мультфильма «Фиксики» (шахматы)Беседа по содержанию мультфильма.	21.09 25.11	
4	<b>Шахматная доска. Горизонтали. Вертикали.</b> Продолжить знакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями, введение понятия «горизонталь», «вертикаль, чередованием белых и черных полей на шахматной доске.	Чтение дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски» с опорой на иллюстративный материал учебника. Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котятыхвастунишки» Закрепление изученного ранее: Д/и «Да и нет». Работа над новым материалом: Расположение доски между партнерами..	28.09 02.02	
5	<b>Шахматная доска. Диагонали. Центр доски.</b> Продолжить знакомить детей с шахматами.  Правила размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия «диагональ», «центр»	Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали.  Центр. Форма центра. Дидактическая игра «Шахматный почтальон».	05.10 09.10	
6	<b>Шахматная доска. Проспекты, улицы, переулки шахматной доски.</b>	Д/и «Да и нет». Горизонтальная линия. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество вертикалей на доске.	12.10 16.10	

7	<b>Шахматные фигуры</b> Формирование представлений о правилах размещения шахматных фигур на доске.	Знакомство с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания. Чтение сказки «Чудесные фигуры».	19.10 23.10	
<b>2 четверть</b>				
8	<b>Знакомство с шахматными фигурами: белые и черные.</b> Знакомство с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания.	Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».	09.11 13.11	
9	<b>Знакомство с шахматными фигурами: Начальное положение ладьи, коня и слона.</b> Знакомство с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания.	Начальное положение. Знакомство с шахматными фигурами: белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».	16.11 20.11	
10	<b>Начальное положение.</b> Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая».	23.11 27.11	
11	<b>Ладья.</b> Знакомство с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в начальном положении, ходами.	Знакомство с расстановкой фигур перед шахматной партией.	30.11	
12	<b>Позиции фигур.</b> Показать позиции фигуры, различные ходы ладьи. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	Различные ходы. Дидактическая игра «Кто быстрее расставит фигуры». Решение комбинаций на фрагменте доски.	07.12 04.12	
13	<b>Слон.</b> Формирование представлений о шахматной фигуре «слон», Месте слона в начальном положении. Ходом слона, взятием. Разноцветные и одноцветные слоны. Понятие легкая и тяжелая фигуры. Белопольные и чернопольные слоны.	Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин".	14.12 11.12	
14	<b>Слон. Ход. Взятие.</b> Продолжить давать представление о шахматной фигуре «слон». Месте слона в начальном положении.	Отгадывание загадки о слоне. Ответы на вопросы «Шахматной шкатулки» Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры «Чудесный мешочек»	21.12 18.12	

15	<b>Два слона против ладьи.</b> Взятие слонем фигуры. Решение простых комбинаций на фрагменте доски.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение"		
16	<b>Ферзь.</b> Знакомство с шахматной фигурой «Ферзь» Отработка практических навыков игры ладьей против ферзя. Развитие внимания, логического мышления, смекалки, мелкой моторики.	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".	28.12 25.12	
<b>3 четверть</b>				
17	<b>«Ферзь – тяжелая фигура»</b>  Взаимодействие с другими фигурами. Игра в парах.	«Игра на уничтожение» (ферзь против других фигур), «Ограничение подвижности». «Один в поле воин».	11.01 15.01	
18	<b>Конь.</b> Знакомство с шахматной фигурой «Конь», местом коня в начальном положении, ходами. Развитие внимания., умения отстаивать свою позицию.	Место коня в начальном положении. Рассказать и показать сложность ходов коня. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	18.01 22.01	
19	<b>Конь.</b> Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь.	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности". Д/и «Секретная фигура"	25.01 29.01	
20	<b>Решение шахматных комбинаций.</b> Игра в парах.	Ответы на вопросы. Решение шахматных комбинаций	01.02 05.02	
21	<b>Пешка</b> Знакомство с Местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка.	Чтение дидактической сказки "Детский сад "Чудесная Пешка"Рассказ о пешке. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".	08.02 12.02	
22	<b>Пешка.</b> Ход пешки, взятие. Знакомство с местом пешки в начальном положении. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры".	15.02 19.02	
23	<b>Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.</b> Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками».	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, "Ограничение подвижности".	22.02 26.02	
24	<b>Король</b> Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам,	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Один в	01.03 05.03	

	умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	поле воин", "Кратчайший путь". Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга".		
25	Закрепление пройденного материала. Дидактические упражнения «Шах и мат» Мат в один ход. Простые примеры.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	12.03 15.03	
26	<b>«Шах и мат»</b> Мат в один ход. Сложные примеры. Игра всеми фигурами из начального положения.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	19.03 29.03	
27	Учимся ставить мат ладьей. Решение комбинаций. Мат в один ход.	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру".	02.04 05.04	
28	<b>Две ладьи против короля.</b> 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.	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру".  Д/и «Секретная фигура» Ответы на вопросы, решение шахматных комбинаций	12.04 09.04	
29	<b>«Как ладья похудела».</b> Познакомить детей с правилами рокировки. Упражнения в парах	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".	19.04 16.04	
30	<b>«Короткая или длинная рокировка?»</b> Закрепить знания детей об особенностях проведения рокировки.	Д/и «Волшебный мешочек»  Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Решение шахматных комбинаций, игра в парах	26.04 23.04	
31	<b>Решение шахматных комбинаций</b> Игры в парах	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".	30.05 17.05	
32	<b>Решение шахматных задач и композиций</b>  Практические навыки: «Грозный ферзь» побей все	Рассказ о месте короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания: «Мат в один	07.05	

	чёрные фигуры, забирая каждым ходом по фигуре. Практические навыки: мат белыми в один ход	ход".		
33	<b>Понятие «Ничья», «Пат».</b>  Игра в парах	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, "Ограничение подвижности".	14.05 21.05	
34	<b>Решение шахматных комбинаций.</b> Мат в один ход Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".  Шахматная викторина.	Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля".	24.05 28.05	
<b>ИТОГО: 34 часа</b>				





**Второй год обучения (34 часов;1 час в неделю)**

№ урока	Тема занятия	Кол-во час.	Дата по плану	Дата по фак.
	<b><u>1.Повторение изученного материала (3 ч)</u></b>			
1.	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение	1		
2.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	2		
	<b><u>2. Краткая история шахмат (1 ч.)</u></b>			
3.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах	1		
	<b><u>3. Шахматная нотация.(3ч)</u></b>			
4.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1		
5.	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	1		
6	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1		
	<b><u>4. Ценность шахматных фигур.(4 ч)</u></b>			
7.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1		
8.	Достижение материального перевеса	1		
9	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1		
10.	Защита.	1		
	<b><u>5. Техника матования одинокого короля.(4 ч)</u></b>			
11.	Две ладьи против короля.	1		
12.	Ферзь и ладья против короля.	1		
13.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1		
14.	Ладья и король против короля.	1		
	<b><u>6. Достижение мата без жертвы материала(4ч)</u></b>			
15.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1		
16	Цугцванг	1		

17	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1		
18.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1		
	<b><u>7. Шахматная комбинация. (15 ч.)</u></b>			
19.	Матовые комбинации Тема отвлечения.	1		
20.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1		
21.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1		
22.	Тема разрушения королевского прикрытия.	1		
23.	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	1		
24.	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов	1		
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1		
26.	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1		
27.	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1		
28.	Тема превращения пешки.	1		
29.	Сочетание тактических приемов.	1		
30	Патовые комбинации.	1		
31.	Комбинации на вечный шах.	1		
32	Типичные комбинации в дебюте.	1		
33.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1		
	<b><u>8.Повторение программного материала (1 ч)</u></b>			
34.	Повторение программного материала	1		

Третий год обучения (34часов;1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Кол-во час.	Дата по плану	Дата по факт.
	<b><u>1.Повторение изученного материала (17 ч.)</u></b>			
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр	11		
2	Ходы фигур, взятие	1		
3	Рокировка	11		
4	Превращение пешки. Взятие на проходе Шах, мат, пат	1		
6	Начальное положение	1		
7	Игровая практика.	1		
8	Шахматная нотация	1		
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1		
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1		
11	Запись начального положения	1		
12	Краткая и полная шахматная нотация	1		
13	Запись шахматной партии	1		
14	Ценность шахматных фигур	1		
15	Пример матования одинокого короля	1		
16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии	1		
17		1		

	<b><u>2.ОСНОВЫ ДЕБЮТА (17 ч.)</u></b>			
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон	1		
19	Решение задания “Мат в 1 ход” Игровая практика 1	1		
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1		
21	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика	1		
22	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1		
23	Решение заданий. Игровая практика	1		
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника..	1		
25	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1		
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1		
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	1		
28	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1		
29	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1		
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1		
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1		
32	Решение заданий. Игровая практика	1		
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	1		
34	Игровая практика.	1		

**Четвертый год обучения (34 часов;1 час в неделю)**

№ урока	Тема занятия	Кол-во часов	Дата по плану	Дата по факт.
	<b><u>1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ (30 ч)</u></b>			
1	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1		
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1		

3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1		
4-5	Решение задания "Выигрыш материала". Игровая практика	1		
6	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1		
7	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1		
8	Темы связки, "рентгена", перекрытия	1		
9	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1		
10	Решение заданий. Игровая практика	1		
11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1		
12	Решение заданий. "Сделай ничью". Игровая практика	1		
13	Классическое наследие. "Бессмертная" партия. "Вечнозеленая" партия.	1		
14	Игровая практика	1		
15	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1		
16	Решение заданий. Игровая практика	1		
17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1		
18	Решение заданий. Игровая практика	1		
19	Матование двумя слонами (простые случаи)	1		
20	Матование слоном и конем (простые случаи)	1		
21	Решение заданий. Игровая практика	1		
22	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило "квадрата".	1		
23	Решение заданий	1		
24	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.  Решение заданий. Игровая практика	1		

25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1		
26	Решение заданий. Игровая практика	1		
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1		
28	Решение заданий. Игровая практика	1		
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1		
30	Решение заданий. Игровая практика	1		
	<b>2.Основы эндшпиля (2ч.)</b>			
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1		
32	Игровая практика	1		
	<b>3.Повторение (2ч.)</b>			
33	Повторение программного материала	1		
34	Игровая практика	1		

#### **Учебно–методическое обеспечение**

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
2. Уманская Э.Э., Волкова Е.И., Прудникова Е.А. Шахматы в школе. 1-ый год обучения. – Москва: Просвещение, - 2016.

#### **Список литературы**

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.



4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.

Одна из самых древних и увлекательных игр – шахматы. Она известна в любом уголке земного шара, поэтому в мире есть десятки ее вариаций. Это не просто игра, ведь шахматы давно являются видом спорта и искусства. Шахматную разметку используют практически во всех сферах жизни, а алгоритм игры применяют в научных целях. Но где же находится ее родина и кто ее придумал? Однозначного и правдоподобного мнения до сих пор нет. Ученые спорят, выдвигая свои версии.

### **Спорная версия**

Некоторые издания с уверенностью заявляют, что шахматы появились в Индии где-то в VI веке н. э. Об этом еще в начале XX века можно было прочесть в книге Гарольда Мюррея «История шахмат». Да, изобрели игру именно там и в то время, но придумали ее намного раньше. Ученые всерьез взялись за исследование этой темы и нашли много самых разных версий, которые порой удивляют фактами.

Если рассматривать Индию в качестве прародительницы шахмат, стоит вспомнить известную легенду о радже и брамине. После многочисленных походов, побед и поражений властелин устал и загрустил. Раджа велел своими советникам и мудрецам придумать ему забаву, на что отвел 3 дня и ночи. Никто не смог удовлетворить его и заинтересовать, кроме скромного крестьянина, который принес доску с клеточками и деревянными фигурками. Когда раджа узнал условия игры, радости его не было границ.

Это было то, что так долго они пытались найти. Взамен крестьянин потребовал скромную награду – несколько зернышек пшеницы. Но поставил условие: количество должно возрастать с каждой клеткой доски (1 клетка – 1 зернышко, 2 клетки – 2, 3 клетки – 2<sup>2</sup>, 4 клетки – 2<sup>3</sup>, ..., 64 клетки – 2<sup>64</sup>). Раджа сначала высмеял глупого брамина, но только потом он понял свою ошибку. На всей планете такого количества зерна нет, ведь после подсчетов конечная сумма равна – 1,8\*10<sup>19</sup>. Эта доска и была полем боя современных шахмат, что в переводе с персидского – “смерть короля”.



Есть и другой вариант – корейская легенда. Когда-то 4500 лет назад прототипом современных шахмат стала игра, которую придумал грозный царь Месопотамии Раван для своей любимой жены Мандодари. Ему приходилось долгое время отсутствовать из-за многочисленных походов, поэтому его супруга часто грустила. Шахматы настолько заинтересовали всех жителей дворца, что они распространились по всему миру (Индия, Китай, Корея).

Любопытно, но этому есть реальное документальное подтверждение. В начале XX века фон Борк доказал наличие прототипа игры. По его сведениям она появилась в 1250 году до н. э. в Индостане. В нее играли представители местного племени, позаимствовавшие древнюю забаву в Эламе (нынешний юго-запад Ирана).

Теперь точно установить это невозможно, ведь в то время под словом шахматы люди могли объединить разные игры: кости, нарды, чаупара или пачизи. У всех этих вариантов есть одно общее – квадратная или крестообразная доска. Нам остается только угадывать, что из них было первым.

## **Древние игры на досках**

Итак, в то время существовало 2 варианта досок: с квадратом или крестом. Размеры также отличаются. В Азии известны такие:

5 на 5;

7 на 7;

9 на 9.

Правила игры несколько отличаются от устоявшихся современных, ведь тогда играть можно было не только вдвоем, но и в четверем. В некоторых вариантах игра начиналась с середины поля, в других двигаться нужно было с края (из крепости). Движение могло быть спиральным или же в форме особого лабиринта. Набор состоял из поля (материя, на которой расчерчены квадраты) и 4 ракушек (семечек или палочек). Но бедняки и простые прохожие удовлетворялись куском земли, на котором палочкой чертили квадраты.

Аштапада – древняя игра на одноцветной доске с 64 клетками. Ее связывают с пауком, у которого было 8 ног, ведь в переводе «аштапада» – 8 квадратов. Первые упоминание о ней появились в V веке н. э. в северной части Индии. Прародительница современных шахмат сохранила только разлиновку, а вот правила и движения были утеряны. До сих пор ни один ученый не смог разгадать эту тайну и предоставить самый правдоподобный вариант игры.



Если сравнить индийский прототип игры с китайским, можно увидеть значительную простоту первого варианта. В нем меньше фигурок, они объемные, а не плоские как у китайцев или корейцев, а также обладают меньшим спектром ходов. Если же китайцы позаимствовали шахматы у индийцев, им пришлось здорово потрудиться, чтобы усложнить правила игры, видоизменить фигурки.

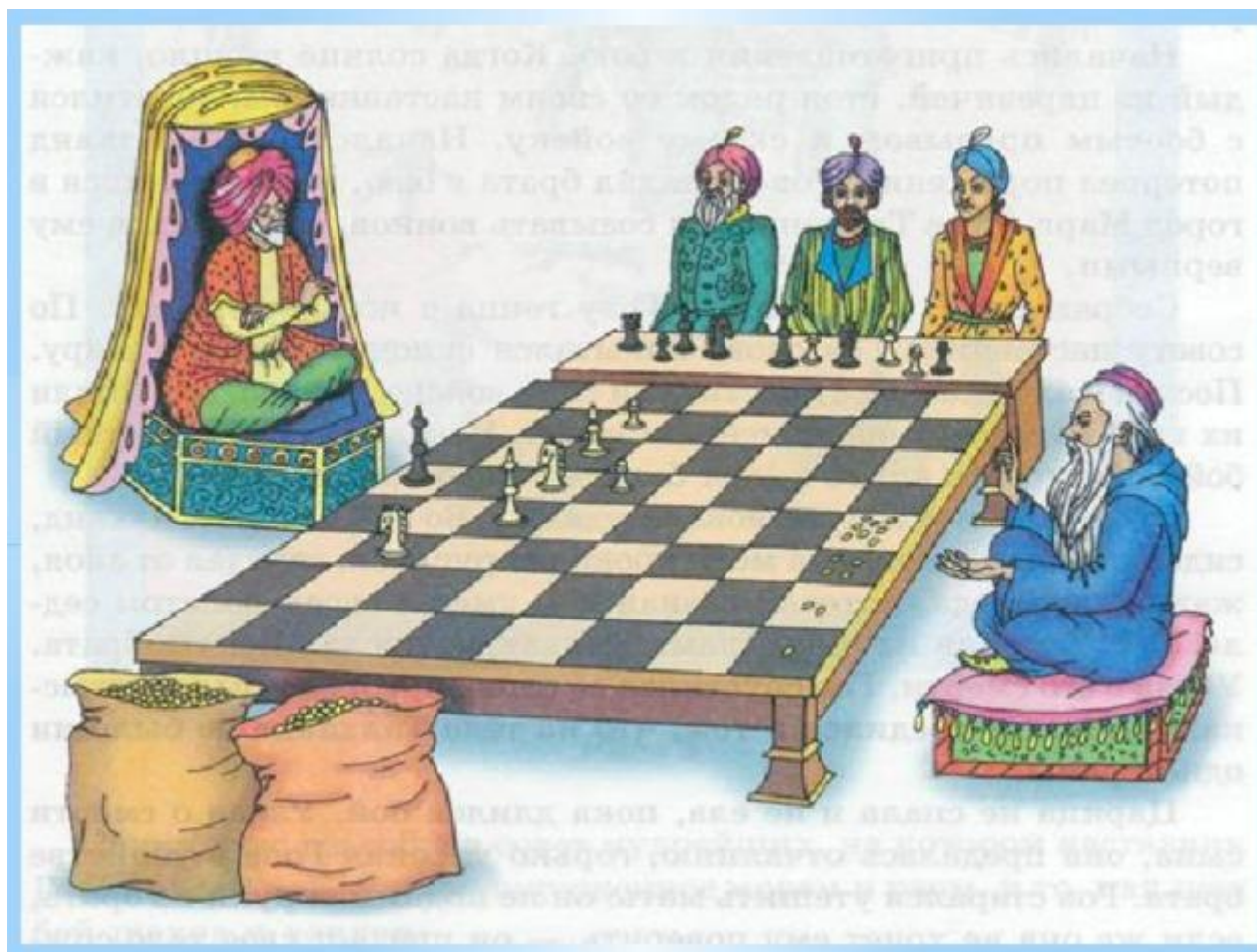
Но здесь есть несколько важных несоответствий: официальные отношения между этими странами зафиксированы только в 150 году до н. э., а при археологических раскопках в Индии не найдено ничего, в то время как в Китае постоянно находят разные прототипы этой забавы. Есть и еще одно несоответствие – правил игры или манускриптов о шахматах на санскрите не существует, а на китайском их много.

**Известная чатуранга**

Это самый близкий вариант, который похож на современные шахматы. В нее начали играть все в той же северной части Индии, но где-то в VI веке. До наших дней точные правила игры не дошли, хотя ученые представили миру несколько своих вариантов. Основная схожесть:

- доска в форме квадрата и размера 8 на 8 клеток;
- фигурки внешне схожи с шахматными;
- всего 32 фигуры (одна половина основных, вторая – пешки);
- король и конь ходят одинаково.

Разница между этими играми в количестве игроков: в чатуранге их должно было 4, причем у каждого было по 4 фигуры (король, слон, ладья и конь). Играть нужно 2 на 2. Ходить начинал человек, бросивший игральные кости. А вот ферзя у чатуранги не было вовсе.



Хочется считать эту игру прототипом шахмат, но и здесь есть ряд несоответствий. Само название «чатуранга» обозначает одновременно как минимум 2 совершенно разные игры. Согласно санскриту, это четырехсторонняя игра, а в ведических текстах слово описывало 4 разных рода войска. Но существовала игра чатуранга для двоих. Какая версия древнее не знает никто.

Проблема в том, что несколько веков назад много исследователей неправильно истолковали значение этого слова или попросту не захотели докопаться до самой сути. Такая путаница произошла из-за невозможности подтвердить достоверность некоторых источников, а также нельзя точно определить дату их написания. После выхода их работ, англичане и французы начали ссылаться на эти невыясненные до конца факты.

Так появилась гипотеза американского антрополога Стюарта Кулина об эволюции шахматных игр. Он считал, что исторически игра развивалась по такому принципу:

гонки для двоих (игра по кругу или лабиринту);

гонки для 4 игроков;

шахматы для 4 игроков;

шахматы для двоих.

Только в 1913 году эта версия была полностью разрушена англичанином Гарольдом Мюрреем в его работе «История шахмат». Он доказал, что в «Бхавишья Пуране», которую предыдущие оппоненты считали самой древней и истинной, упомянуты шахматы, но он не такой древний. Кроме этого источника, нет ни одного, который бы подтвердил или упомянул шахматную игру.

Поэтому первой достоверной работой, в которой упомянуты и чатуранга, и шатранджа можно считать трактат 1030 года «Индия или Книга, содержащая разъяснение принадлежащих индийцам учений, приемлемых разумом или отвергаемых». Ее автор Аль-Бируни, хорезмский ученый. Он лично посетил северную Индию и заметил, что в шахматы там играет 4 человека одновременно, для чего у них есть 2 комплекта фигур. Оттуда стало известно название ферзя – шах. Понятие мата не существовало, ведь главной задачей игрока было полное уничтожение фигур своего противника.

Индийцы не пеклись о своем будущем поколении, поэтому долгое время не записывали правил игры, что теперь значительно усложняет работу исследователей. Но все же можно с уверенностью сказать, что в 1130 году есть первое упоминание о классической шахматной игре в энциклопедии «Манамолласа». Эту запись сделал король Сомешвара III, правивший в то время в Индии (центр и юг страны). Шахматы уже двухсторонние, фигуры расставляются по привычным для современного человека правилам, да и ходят они практически также. Единственное, нет точного месторасположения на доске ферзя и короля.

### **Дальнейшее движение игры по миру**

Поддерживая теорию о появлении шахмат в Индии, можно с уверенностью сказать, что из этой страны чатуранга попала в Иран и Среднюю Азию. Но называли ее там – чатранг. Об этом есть и документальное подтверждение в древнеперсидской летописи «Чатранг-Намак», которая датируется 750-850 гг. до н. э. В середине VII века Иран завоевали арабы, которые снова переименовали чатранг в шатрандж. Именно под этим именем игра проникла в Европу.

Именно арабы преобразовали чатурангу. Основные изменения:

- 2 игрока;
- 2 комплекта фигур;
- отказ от костей;
- очередность совершения хода;
- 1 король превратился в ферзя и ходил по диагонали;
- победа – не уничтожение всех фигур, а выставление мата (пата).

Дальнейшее движение игры по миру постепенно меняло ее название. Историческая смена имени шахмат происходила так:

- арабы – шатрандж;
- персы – шатранг;
- буряты – шатар;
- монголы – хиаштар;
- таджики – шахмат.

### **Проникновение шахмат на восток**

В Китае в нынешнее время есть своя система шахмат, которая значительно отличается от международной. Такую игру там называют – сянци. Вместо фигурок там используют деревянные диски, но играть в них без знания иероглифов нереально. Даже после перевода картинок, знатоки отмечают несоответствие правилам, ведь теряется та магия игры, которая привлекает к себе всех любителей интеллектуальных задач.

Дошла игра и до Кореи, о чем есть документальное подтверждение, датированное XVI веком. Правила игры похожи на современные, но есть сходство с китайскими сянци, но исторических записей мало. Доска 9 на 10 клеток, а в центре находится дворец, но расчерчены только вертикали. Фигурки не объемные, а плоские с иероглифами. Чанга имеет свою особенность, которая отличает ее от других вариантов шахматных игр – 16 способов разложения фигур в начале матча.



**Основные изменения:**

- ходить теперь можно на более короткое расстояние;
- отсутствие рокировки;
- фигуры расположены в пунктах;
- отдельные фигуры наделены ограниченным спектром движения;
- отсутствия взятия фигуры на проходе;
- конь и слон не прыгают через поля, занятые фигурами;
- добавлена фигура – пушка.



Сейчас чанга по мнению экспертов является переходным этапом от китайской сянци к японским шахматам сёги. До сих остается не ясно, как могли фигурки стать объемными, а доски обзавестись клетками. Эту тайну пока не разгадал никто.

### **Тайский и камбоджийский вариант**

Эти разновидности практически идентичны, но все же внешние различия между ними есть. Тайский тип – макрук, в Камбоджи игру называют оук-чатранг (она древнее). Первые документальные записи об этой игре можно встретить в XVII веке, когда игру описал посол Франции Ла Любере.

Доска в игре макрук привычная – 8 на 8, одноцветная. На ней уже нет характерных индийских перекрестков аштапады. Играет уже 2 игрока, а не 4. Основное отличие игры – использование ракушек вместо фигур, хотя и фигуры здесь, но они похожи между собой.

Сёги произошли от игры сянци и, возможно, у них есть родственные связи с макруком, так как есть схожие черты. Эта игра несколько проще предыдущих и больше напоминает современные шахматы:

- доска 9 на 9 клеток;
- расположение фигур на полях;
- превращение фигур по достижении горизонтали;
- пленники противника можно на следующий ход поставить в любое место доски в качестве своей фигуры;
- фигуры одноцветные;
- начальная расстановка и ходы напоминают макрук.

Собрав воедино все 3 игры: макрук, сянци и сёги, можно восстановить варианты древних шахмат. Они появились благодаря обмену между странами, так как в то время Япония, Малайские острова и Индия были соединены морским торговым путем.

### **Малайзия и Бирма**

Родоначальником современных шахмат мог стать любой вариант древней игры в Бирме или Малайзии. В первом ее называют ситтуйин (война 4 родов), а во второй – майн чатор. В Бирме принято играть красными и черными фигурками, которые внешне напоминают доисламских воинов.

Итак, основные особенности бирманских шахмат:

- Доска одного цвета с клетками 8 на 8, но с двумя диагоналями Сит-Ке-Мьин или линии генерала.
- Расположение пешек на 3-4 горизонтали.
- Первыми расставляют красные фигуры, и только после этого черные.
- Все остальные фигуры располагают в любом месте за пешками, кроме ладьи (стоят только на двух первых горизонталях).
- Черная ладья не может стоять напротив красного ферзя.
- Красные фигуры ходят после того, как расставлены фигуры черного цвета.

Цель игры – поставить мат, но пат ставить не разрешалось, нет там и прямого шаха.

Малазийские шахматы по большей степени носят названия фигур, взятых из санскрита, кроме названия пешки (пошло от арабского «байдак»). У них была одна интересная особенность, ведь местные короли племен играли прямо на поле возле своих домов огромными каменными глыбами. Длительность иногда достигала целого года.

Характеристики игры:

- Доска без двух цветов, 8 на 8 клеток.
- На некоторых есть диагональные разметки.
- Фигуры расположены в клетках.
- Фигуры либо абстрактные из бамбука, либо фигурные с резьбой по индийской традиции.
- Зеркальная начальная расстановка фигурок.
- Особое правило превращения пешки в фигуру.
- Есть правило взятия пешки на проходе, чего не было ни у одной предшествующей ей игре.

### **Шахматы на Руси**

К нам игра пришла в 820 году. Это был вариант арабского шатранджа под названием шахмат. Для благозвучия их стали называть привычным для всех словом – шахматы. Получается, что путь движения начинается в Персии, после чего они проникли на Кавказ и Хазарский каганат, а оттуда уже к нам. Если рассмотреть названия фигур, можно заметить разительное сходство с арабскими и персидскими названиями. Так, название слона и коня является арабским, а ферзь происходит от персидского слова фарзин.

Но международная европейская терминология и вариация игры была привезена из Польши, в которую шахматы проникли через Италию. Поэтому начало шахмат на Руси датируется X-XI веком. Параллельно ига просочилась в Европу, где и приобрела вид современных шахмат. Но все-таки еще многие года в каждом городке и селении были свои особенности, правила и методики.



### **Церковь против игры**

Раньше церковь играла огромную роль в жизни каждого человека, поэтому часто диктовали правила проведения и даже игр. Так, священнослужители осуждали пьянство, разгул и азартные игры. В то время шахматы не имели строгих правил, поэтому доказать, что они являются логической игрой было тяжело. Но в ней еще использовались игральные кости, от которых зависел ход турнира.

Поэтому в 1061 году они были запрещены среди духовенства, а сами шахматы считались чем-то непристойным и дьявольским. Но если присмотреться к самым заядлым шахматистам, можно увидеть много католиков. На Руси запрет был строгим, ведь непослушание грозило отлучением от церкви любого пойманного шахматиста. Об этом было записано в Новгородской кормчей книге в 1280 году.

Но несмотря на столь строгие запреты, игра продолжала просачиваться в разные слои населения. Среди духовенства тоже было немало отступников, которые заядло играли. И только через сотню лет шахматы были разрешены. В Европе это произошло в 1392 году.



### **Особый вид «сумасшедших» шахмат**

Так можно говорить только о шведской разновидности игры, которая дословно переводится – «сумасшедший дом». Внешне она так и выглядит, если не знать досконально ее правил. Темп таких шахмат быстрый, а во время раздумий игроки имеют полное право переговариваться между собой.

Для игры в шведки необходимо взять 2 доски. Играть нужно парами, причем 1 человек будет орудовать белыми фигурами, а второй – черными. Есть одна особенность: если фигура была забрана, то она передается на доску напарника, который может ее спокойно выставить на любую клетку, когда захочет. Напарникам разрешено подсказывать друг другу, просить передать определенную фигуру.

Эта игра интересна своим быстрым темпом и наличием напарника, который всегда может помочь. В итоге, у игроков шведок более развито логическое мышление, ведь они думают схемой и за себя, и за напарника, у них отличное комбинационное зрение. А вот компьютер обыграть намного проще, чем в классических шахматах.

## Долгий путь шахмат

Полноценно теория игры в шахматы начала развиваться лишь в XV-XVI веке, когда правила устоялись и все страны играли более-менее одинаково. В то время было выделено 3 главных этапа партии:

- дебют (отдельная часть – гамбит);
- миттельшпиль;
- эндшпиль.

Это подробно описано в учебнике шахмат Руи Лопесом в 1561 году. До XVIII века итальянские мастера считали массивную атаку на короля всеми средствами и применение пешки в качестве вспомогательного материала наилучшим стилем этой логической игры. Но Филидор значительно изменил эту мысль. Он указывал на безрассудность таких атак, ведь можно постепенно выстраивать сильную позицию без потерь, используя размены и упрощения.

Основная мысль игры должна сводиться к правильному выставлению пешек, так как они являются отличной защитой и способом для ведения атаки. Филидор придумал специальную цепь пешек, которая двигалась по определенной тактике. У него даже был специальный пешечный центр. Эти разработки стали основой для теории шахматной игры следующего века.



### **Шахматы как вид спорта**

Немного позже люди начали объединяться в шахматные клубы, где они играли на деньги. Популярность шахмат настолько возросла, что в 1575 году был проведен первый международный турнир по шахматам. Его провели при дворе короля Филиппа II в Мадриде. Правда, участие в игре принимало только 4 человека (2 итальянца и испанца).

После этого значительного события национальные турниры проводили практически во всех европейских странах, а в 1836 году мир увидел первый журнал о шахматах – «Полимед». Его издателем был француз Луи Шарль Лабурдонне. В 1821 году начали постоянно проводить международные матчи и турниры. В это же время мир узнал имя самого сильного шахматиста – Адольфа Андерсена. Позже его опередил американский Пол Морфи, после чего Андерсен снова вернул себе звание.

В современном виде турнир проводился намного позже. В XIX веке появились шахматные часы, которые придумал англичанин Томас Брайт Уилсон. Это дало толчок развитию новых укороченных партий под названием – «быстрые» (30 минут) и «блицтурнир» длительностью 5-10 минут.

**Эта игра настолько понравилась людям всего мира, что о ней было написано много художественных произведений. Шахматная доска навеяла мотив не для одной картины.**

.