

Отдел образования администрации Архаринского района
Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования «Центр детского творчества»

Рассмотрена на педагогическом

советом МБУ ДО «ЦДТ»

Протокол № 4

от « 11 » сентября 2022 г.

Утверждаю

Директор МБУ ДО «ЦДТ»

Е.В. Бударина 

11.09 2022 год.



Дополнительная образовательная общеразвивающая
программа физкультурно-спортивной направленности
«Учись играть в шахматы»

Возраст обучающихся: 7 - 10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Корнеева Татьяна Федоровна,
педагог дополнительного
образования

Архара, 2022

Оглавление

1.	Пояснительная записка	3
2.	Актуальность	3
3.	Новизна	4
4.	Направленность	4
5.	Уровень	4
6.	Адресат программы	4-5
7.	Формы обучения. Особенности педагогического процесса	5-6
8.	Педагогическая целесообразность	6
9.	Сроки реализации	6
10.	Цели и задачи	6
11.	Ожидаемые результаты	7
12.	Учебный план	7
13.	Календарный учебный график	7-15
14.	Содержание программы	16-17
15.	Результативность	17
16.	Оценочный материалы	18
17.	Условия реализации	18
18.	Методические рекомендации	19
19.	Приложение:	22
	Учебный график	
	Правила игры	
	Загадки	
	Пешечный эндшпиль	
	Тест	
	Контрольная работа	
	Пример миттельшпиля	
	Методические рекомендации	

Пояснительная записка.

Шахматы давно перестали быть просто интеллектуальным развлечением и игрой. Это древнейшее спортивное искусство в наши дни стало неотъемлемой частью духовной жизни человечества.

Шахматы - наглядная соревновательная форма двух личностей. Шахматы нужны как способ самовыражения творческой активности человека.

Шахматы - это не только игра, доставляющая обучающимся много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития.

Программа «Учись играть в шахматы» составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Шахматы» Волохина А. А. 2015 года и в соответствии с действующими федеральными, региональными нормативными правовыми актами и локальными актами МБУ ДО «ЦДТ». Программа предназначена для обучения детей, не имеющих навыков игры в шахматы.

Актуальность

В современном обществе необходимо обладать способностью ориентироваться в выборе вариантов решения жизненных проблем. Занятия шахматами помогают человеку развивать логику, мышление, сообразительность, память, внимание, воображение, дружелюбное отношение к людям, к культуре.

Процесс обучения азам шахматной игры способствует развитию у обучающихся ориентироваться на плоскости и аналитико-синтетической деятельности. Активизирует процесс мышления, суждений, умозаключений, учит обучающегося запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности. Процесс обучения игре в шахматы способствует формированию таких ценнейших качеств как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность, изобретательность.

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать ее и делать логические выводы.

Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Новизна

Шахматы являются одним из популярных видов спорта в мире. Система шахматных занятий, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию юного поколения, в возрождении интереса молодежи к шахматам, в воспитании культуры и приобщению к здоровому образу жизни. В процессе занятий шахматами школьники получают целый комплекс полезных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и жизни. Кроме того, занятия шахматами формируют культуру содержательного досуга детей в свободное время.

Направленность

Программа относится к физкультурно-спортивной направленности.

Уровень: базовый.

Адресат

В объединение принимаются все желающие без специального отбора, независимо от их способностей и умений в возрасте детей от 7 до 10 лет. Для успешной реализации программы целесообразно объединение детей в учебные группы от 10 до 20 человек.

В основной состав группы могут включаться обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья, дети-инвалиды. В этом случае

образовательный процесс по программе организуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся. Для данной категории детей могут быть разработаны индивидуальные образовательные маршруты.

Численный состав объединения может быть уменьшен при включении в него учащихся с ограниченными возможностями здоровья и (или) детей-инвалидов.

Дети принимаются по заявлению родителей (законных представителей).

Форма обучения: очная.

Особенности педагогического процесса

В процессе обучения используются различные формы и методы подачи материала:

- шахматные занятия;
- игровая деятельность;
- индивидуальные занятия.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приёма обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций. (Приложение № 3)

Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Методы обучения, используемые на занятиях:

- словесные методы обучения;
- методы практической работы;
- метод наблюдения;
- тренировочный процесс.

Во время проведения учебных занятий используются следующие формы занятий:

- классические типы занятий;

- тренировочное;
- овладения знаниями, умениями, навыками;
- комбинированное занятие;
- практической и самостоятельной работы;
- повторения;
- повторительно-обобщающий;
- закрепление знаний, умений и навыков;
- итоговое (проверочный).

Педагогическая целесообразность

Обучение основывается на педагогических принципах:

- лично ориентированного подхода;
- систематичности и последовательности обучения;
- сотрудничества и ответственности.

Основными формами организации познавательного процесса являются: индивидуально- групповая, работа в парах.

Сроки реализации. Программа рассчитана на 1 год обучения 72 часа.

Цель программы: обучение игре в шахматы детей младшего школьного возраста.

Задачи:

- усвоение основных правил и понятий шахматной игры, сведений об истории происхождения шахмат;
- формирование умения решать шахматные комбинации и задачи;
- развитие умений производить логические операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение);
- развитие навыков самостоятельной работы;
- развивать умение рационально организовать свободное от учебной деятельности время;

- воспитание волевых качеств личности: умение сосредоточиться в игре, культура поведения по отношению к соперникам и товарищам по команде, самоконтроль.

Ожидаемый результат

Программа рассчитана: для групп начальной подготовки игре в шахматы. В итоге учащиеся должны, познакомиться с историей возникновения и развития шахмат, получить представление об основных правилах игры. основные тактические приёмы, некоторые шахматные термины (дебют, эндшпиль и т.д.).

Учебный план.

№	Тема	Теория	Практика	Итого	Формы и виды контроля
1	Вводное занятие	1		1	Анкетирование
2	Правила игры в шахматы	1	1	2	Наблюдение, устный опрос, решение этюдов, задач, тестов. Проведение соревнований, турниров
3	Шахматная азбука	10	16	26	
4	Дебют	2	3	5	
5	Миттельшпиль	2	4	6	
6	Эндшпиль	2	4	6	
7	Решение шахматных задач		16	16	
8	Турнирные правила	1	1	2	
9	Соревнования, турниры		8	8	
	Итого:	19	53	72	

Календарный учебный график

В календарный учебный график могут быть внесены изменения и дополнения в распределение кол-ва часов на изучение того или иного раздела, в зависимости от уровня усвоения программы детьми, их способностей и интересов.

Сроки начала и окончания учебного года

Начало занятий – 12 сентября 2022 года, окончание – 30 мая 2023 года. Продолжительность учебного года – 36 учебных недель.

Праздничные дни

День народного единства - 4 ноября.

Новогодние праздники – 30 декабря 2022 – 8 января 2023 года. День защитника Отечества - 23 февраля. Международный женский день - 8 марта. Праздник Весны и Труда - 1 мая. День Победы - 9 мая.

Сроки проведения промежуточной и итоговой аттестации – не предусмотрены

Продолжительность занятий – 2 раз в неделю по 1 часу..

В период школьных каникул обучение не прерывается.

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Сентябрь				1	Вводное занятие. Знакомство с группой. Инструктаж по ТБ на занятиях. План работы на учебный год.	Каб. № 2	Анкетирование
2.				Теоретическое занятие	1	Историческая справка.	Каб. № 2	Наблюдение, опрос.
3.				Теоретическое и практ. занятие	1	Правила игры в шахматы.	Каб. № 2	Наблюдение, опрос.
4.				Теоретическое и практ. занятие	1	Шахматная азбука. Доска.	Каб. № 2	Наблюдение, опрос.
5.				Теоретическое и практ. занятие	1	Шахматная азбука. Названия первых 8 букв латинских букв, наименование полей	Каб. № 2	Наблюдение, опрос.
6.	Октябрь			Теоретическое и практ. занятие	1	Шахматная азбука. Наименования фигур. Ходы фигур: Пешка.	Каб. № 2	Наблюдение, опрос.
7.				Теоретическое и практ. занятие	1	Шахматная азбука. Наименования фигур. Ходы фигур: Конь.	Каб. № 2	Наблюдение, опрос.
8.				Теоретическое и практ. занятие	1	Шахматная азбука. Наименования фигур Ходы фигур.: Слон ..	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
9.				Теоретическое и практ. занятие	1	Шахматная азбука. Наименования фигур. Ходы фигур: Ладья -.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.

10.				Теоретическое и практ. занятие	1	Шахматная азбука. Наименования фигур. Ходы фигур: Ферзь -	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
11.				Теоретическое и практ. занятие	1	Шахматная азбука. Наименования фигур. Ходы фигур: Король.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
12.				Теоретическое и практ. занятие	1	Нотация.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
13.				Теоретическое и практ. занятие	1	Ценность фигур.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
14.				Теоретическое и практ. занятие	1	Демаркационная линия.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
15.	Ноябрь			Теоретическое и практ. занятие	1	Королевский фланг.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
16.				Теоретическое и практ. занятие	1	Ферзевой фланг.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
17.				Теоретическое и практ. занятие	1	Центр.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
18.				Теоретическое и практ. занятие	1	Начальная позиция.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
19.				Теоретическое и практ. занятие	1	Сильные пешки.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
20.				Теоретическое	1	Дальнобойные, лёгкие,	Каб. № 6	Наблюдение,

				и практ. занятие		тяжелые фигуры.		опрос.
21.				Теоретическое и практ. занятие	1	Пат.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
22.				Теоретическое и практ. занятие	1	Вечный шаг.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
23.				Теоретическое и практ. занятие	1	Теоретическая.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
24.	Декабрь			Теоретическое и практ. занятие	1	Виды ничьей:	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
25.				Теоретическое и практ. занятие	1	Шах и мат.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
26.				Теоретическое и практ. занятие	1	Решение задач, шахматные игры на пройденные темы.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
27.				Теоретическое и практ. занятие	1	Запись шахматной партии.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
28.				Теоретическое и практ. занятие	1	Решение задач, шахматные игры на пройденные темы.	Каб. № 6	Наблюдение, оп Каб. № брос.
29.				Теоретическое и практ. занятие	1	Решение задач, шахматные игры на пройденные темы.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
30.				Теоретическое и практ.	1	Понятие дебюта.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.

				занятие				
31.				Теоретическое и практ. занятие	1	Принципы разыгрывания дебюта	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
32.				Теоретическое и практ. занятие	1	Детский мат.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
33	Январь			Теоретическое и практ. занятие	1	Разыгрывание типичных дебютных позиций	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
34				Практ. занятие	1	Решение задач, шахматные игры на пройденные темы.	Каб. № 6.	Наблюдение, опрос.
35				Теоретическое и практ. занятие	1	Понятие миттельшпиль..	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
36				Теоретическое и практ. занятие	1	Пешечная цепь.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
37				Теоретическое и практ. занятие	1	Безопасность короля.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
38				Теоретическое и практ. занятие	1	Миттельшпиль.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
39	Февраль			Теоретическое и практ. занятие	1	Пешечная цепь.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
40				Теоретическое и практ. занятие	1	Безопасность короля.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.

41				Практическое занятие	1	Разбор партий из практики мастеров.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
42				Практическое занятие	1	Разбор партий из практики мастеров	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
43				Практическое занятие	1	Разбор партий из практики мастеров	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
44				Теоретическое и практ. занятие	1	Эндшпиль.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
45				Теоретическое и практ. занятие	1	Пешечный эндшпиль.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
46				Теоретическое и практ. занятие	1	Оппозиция.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
47	Март			Теоретическое и практ. занятие	1	Правила квадрата.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
48				Теоретическое и практ. занятие	1	Ключевые поля. Поля соответствия.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
49				Теоретическое и практ. занятие	1	Маршруты короля. Прорыв.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
50				Практическое занятие	1	Решение шахматных задач.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
51				Практическое занятие	1	Решение задач на защиту от шахов, на мат в 1 ход.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
52				Практическое занятие	1	Решение задач на защиту от шахов, на мат в 2 ход.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
53				Практическое	1	Решение задач на защиту от	Каб. № 6	Наблюдение,

				занятие		шахов, на мат в 3 ход.		опрос.
54				Практическое занятие	1	Разыгрывание в парах дебютов	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
55				Теоретическое и практ. занятие	1	Мат одинокому королю двумя ладьями.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
56				Теоретическое и практ. занятие	1	Мат одинокому королю ферзём и одной ладьёй.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
57	Апрель			Практическое занятие	1	Разыгрывание в парах эндшпиль позиций.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
58				Практическое занятие	1	Пробные партии внутри группы	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
59				Практическое занятие	1	Разбор отыгранной партии.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
60				Теоретическое и практ. занятие	1	Атака на короля, при разносторонней рокировки.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
61				Теоретическое и практ. занятие	1	Пешечные слабости.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
62				Теоретическое и практ. занятие	1	Проходная пешка.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
63				Теоретическое и практ. занятие	1	Сильный пешечный центр	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
64				Теоретическое и практ. занятие	1	Пешечные окончания.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
65	Май			Практическое	1	Отработка навыков	Каб. № 6	Наблюдение,

				занятие		шахматной игры		опрос.
66				Практическое занятие	1	Отработка навыков шахматной игры.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
67				Практическое занятие	1	Решение задач на мат в 2 хода.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
68				Практическое занятие	1	Решение задач	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
69				Практическое занятие	1	Проведение турнира.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
70				Практическое занятие	1	Проведение турнира.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
71				Практическое занятие	1	Проведение турнира.	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.
72				Практическое занятие	1	Подведение итогов	Каб. № 6	Наблюдение, опрос.

Содержание программы

Весь учебный материал программы распределен в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Тема № 1 Вводное занятие. Знакомство с детьми. Инструктаж ТБ. Правила поведения на занятии.

Тема № 2. Правила игры в шахматы

(Турнирная дисциплина. Правило «тронул-ходи». Шашечный кодекс).

Тема № 3. Шахматная азбука.

Доска, наименование фигур, ходы фигур, шах и мат. Виды ничьей: теоретическая, пат, вечный шах, по соглашению. Нотация. Запись шахматной партии.

Нападение и защита, значение короля, ценность фигур, демаркационная линия, королевский фланг, ферзевый фланг, центр, начальная позиция, позиция, сдвоенные пешки, разноцветные слоны, дальнобойные фигуры, легкие фигуры, тяжелые фигуры.

Практические занятия: разбор учебных партий, правило рокировки, взятие на проходе.

Тема № 4. Дебют.

Определение дебюта, как начинать партии, принцип быстрого развития.

Практическое занятие: разбор учебных партий.

Тема № 5. Миттельшпиль

Понятие о миттельшпиле, пешечная цепь, о безопасности короля.

Практические занятия: поучительные партии из практики мастеров.

Тема № 6. Эндшпиль

Определение эндшпиля, пешечный эндшпиль: оппозиция, правила квадрата, ключевые поля, поля соответствия, идея Рети, блуждающий квадрат, пешечные гонки, маршруты короля, прорыв, подрыв, пат, запасные темпы.

Конь против пешек: мат, ничейные позиции, защита пешки конем.

Коневые окончания: отвлекающая жертва коня, формула Ботвинника.

Практические занятия: совместное и самостоятельное решение подобных окончаний.

Тема № 7. Решение шахматных задач.

Практические занятия: матование одинокого короля ферзем, двумя ладьями, ладьей, мат в 1-2 хода.

Тема № 8. Турнирные правила.

Командные соревнования. Системы проведения соревнований.

Практические занятия: игра по круговой системе жеребьёвки.

Тема № 9. Соревнования, турниры

Проведение соревнований, турниров.

Результативность

Во время обучения дети постигают азы шахматного искусства: умение играть дебют (начало партии), миттельшпиль (середина партии) и эндшпиль (конец партии); умение делать обдуманные и хорошие ходы.

Контрольные требования по окончании курса:

-знать правила шахматной игры (ходы фигур, шах, пат);

-знать сложные правила (рокировка, взятие на проходе);

-знать виды ничьей: теоретическая, пат, вечный шах, по соглашению;

-уметь записывать партию;

-уметь ставить мат королем и ферзем, королем и ладьей, двумя ладьями одинокому королю;

-знать сравнительную ценность фигур;

-решать простые комбинации на мат в 1 ход.

Оценочные материалы

В течение всего учебного года идет непрерывный контроль усвоения знаний учащимися посредством следующих методов проверки - наблюдения, устного опроса, решения этюдов и задач, тестов, выступления на соревнованиях и турнирах,

Критериями оценки являются правильные ответы на вопросы, правильно решенные тесты, успешное выступление в турнирах.

Условия реализации программы

Для реализации данной программы учреждение имеет достаточное количество комплектов шахмат, механические шахматные часы, демонстрационные доски с комплектом демонстрационных фигур, мебель, компьютер.

Кадровое обеспечение:

педагог, умеющий играть в шахматы, занимающийся самообразованием и способный привлечь к занятиям детей.

Информационное обеспечение:

- методические пособия;
- методические разработки занятий;
- специальная литература по всем разделам программы для работы педагога с детьми.

Материалы для обучающихся: рабочая тетрадь, карточки с диаграммами решения задач и упражнений.

Материально-техническое обеспечение:

- кабинет для занятий;
- шахматные доски с набором шахматных фигур 10 комплектов;
- ноутбук с выходом в Интернет;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур - 1 шт.;
- шахматные часы - 10 шт..

Методические рекомендации

Для начинающих шахматистов необходимо подобрать поэтапный порядок обучения игре в шахматы. При реализации программы «Учусь играть в шахматы» используется следующая обучающая система. Обучающиеся от занятия к занятию знакомятся со всеми фигурами, это заметно уменьшает вероятность ошибки во время игры в шахматы на следующих этапах. По следующей схеме: Пешка - Конь - Слон - Ладья - Ферзь - Король. В форме игровой теории ученики путешествуют с фигурами по доске. Обычно это очень нравится им, так как они оказываются включенными в занятие. В практической части занятия учащиеся разыгрывают друг с другом игровые позиции на пройденный материал. (Приложение № 8)

Список литературы

Нормативно правовые документы

1. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
2. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-РФ «Об образовании в Российской Федерации»
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09 ноября 2018 года №196. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»
4. Санитарно – эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14.
5. Устав МБУ ДО «Центр детского творчества».

Литература для педагога

1. Дворецкий М., Юсупов А. Техника в шахматной игре.
2. Калиниченко Н.М. «Энциклопедия шахматных комбинаций» М. 2003г.
3. Калиниченко Н.М. «Энциклопедия шахматных окончаний» М. 2003г.
4. Капабланка Хосе Рауль "Учебник шахматной игры" Издательство: Москва. "Терра-Спорт", 2001 г., 344 стр.
5. Нимцович А.И. Моя система. М., 1984.
6. Панченко А.Н. Теория и практика шахматных окончаний, Казань. 1997.
7. Пожарский Виктор Александрович «Современный шахматный самоучитель», том 1. - Издательство: Москва. «Знак», 2000 г., 227 стр.
8. Пожарский Виктор Александрович «Современный шахматный самоучитель», том 2. - Издательство: Москва. «Знак», 2000 г., 191 стр.
9. Пожарский Виктор Александрович «Современный шахматный самоучитель», том 3. - Издательство: Москва. «Знак», 2000 г., 148 стр.
10. Портиш Л., Шаркози Б. 600 окончаний, М. 1979.

11. Шерешевский М.И. Стратегия эндшпиля. М., 1988. Харьков, 1996.

Литература для детей

1- Славин И.И. “Учебник-задачник шахмат” Архангельск, тт. 1-7, “Правда Севера”, 1997-2000г.

2- Славин Иосиф Лазаревич «Учебник — задачник шахмат», кн. 10. – Издат-во: Архангельск. «Правда Севера», 2007 г., 279 стр.

3- Шахматные окончания, в 5 т.т., под ред. Ю. Авербаха. М., 1980-1984.

4- Эйве Макс «Учебник шахматной игры» Издательство: Москва. «Терра-Спорт», 2003 г., 480 стр. - Издательство: Москва. «Рипол Классик», 2004 г., 416 стр.

Электронные ресурсы

1. <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2017/05/26/obshcherazvivayushchaya-programma-obedineniya>

Общеразвивающая программа объединения "Шахматы"

2. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/regionalnyy-komponent/2015/03/26/opyt-obucheniya-mladshih-shkolnikov-igre-v>

Опыт обучения младших школьников игре в шахматы.

3. <http://www.learnchess.ru/rules/notation/>

Изучайте шахматы.

4. <https://www.litres.ru/inna-romanova/shahmaty-dlya-nachinauschih-pravila-strategii-i-taktika-igry>

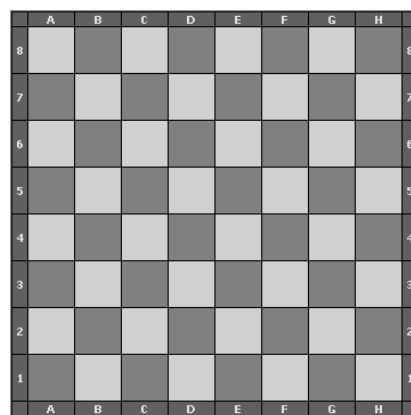
Шахматы для начинающих. Правила, стратегии и тактика игры

Автор: [Инна Романова](#)

Правила игры в шахматы

Шахматная партия играется на доске, состоящей из 64 квадратов, попеременно светлых (белые поля) и темных (черные поля). Ряды полей называют линиями, которые могут быть вертикалями, горизонталями и диагоналями.

Каждая горизонтальная линия пронумерована от 1 до 8. Каждая вертикальная линия пронумерована латинскими буквами от «А» до «Н».



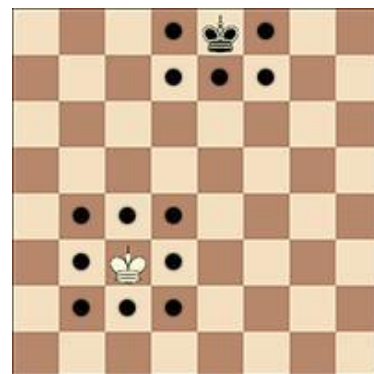
Каждое поле доски имеет свои координаты, которые образуются путем написания наименования вертикали и номера горизонтали. Доска во время игры располагается так, что бы у каждого партнера справа находилось белое угловое поле. Если это требование нарушено, возникшая позиция считается невозможной. Игру следует прервать. Исправляется положение доски. Затем на нее переносится создавшаяся позиция. После этого партия продолжается.

По шахматному полю ходят фигуры. Посмотрите и запомните, чтобы научиться играть, необходимо знать, как расставляются фигуры перед началом игры. В первом ряду стоят пешки, за ними фигуры: крайние - ладьи, следом кони, затем - слоны, посередине – король и ферзь. Ферзь всегда стоит на своем цвете: белый - на белом поле, черный - на черном. В шахматы всегда играют два человека. Один играет белыми фигурами, другой - черными. За один ход можно передвинуть одну фигуру. Ходят играющие по очереди.

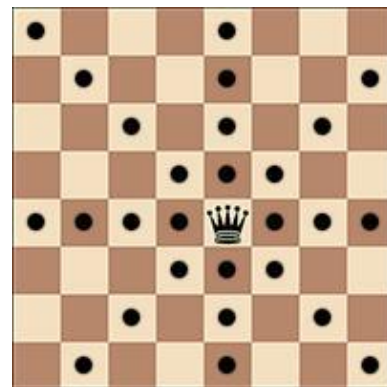
Начинаем знакомиться с шахматными фигурами, и учимся ими ходить:



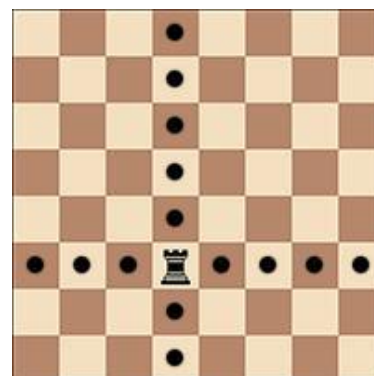
Король. Самая важная фигура, но очень слабая. Если король погиб - партия проиграна. Король ходит на любое соседнее с ним поле только на одну клетку. Главная цель игры - поставить короля противника в безвыходное положение, объявить ему мат. Если вам удалось объявить мат - вы победили и партия окончена.



Ферзь. Самая сильная фигура. В народе ее называют королевой. Она ходит как угодно: и по горизонтали, и по вертикали, и по диагоналям, вперед и назад. За один ход королева может пройти как одну клетку, так и все шахматное поле.

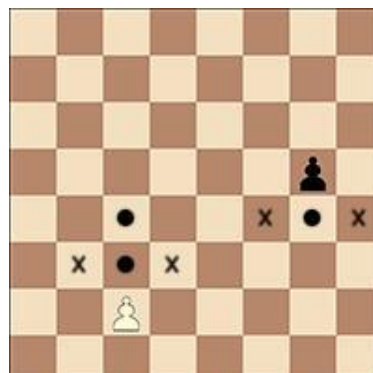


Ладья. Она ходит почти так же, как ферзь, только ею нельзя ходить по диагонали.



Пешка. Самая слабая фигура. Она ходит только вперед, и только на одну клетку, только один раз с исходной позиции пешка может сделать двойной ход (через клетку, например с2 – с4). Однако если пешке удастся пройти все поле, то дойдя до последнего ряда, она может превратиться в любую шахматную фигуру, кроме короля. Не правда ли,

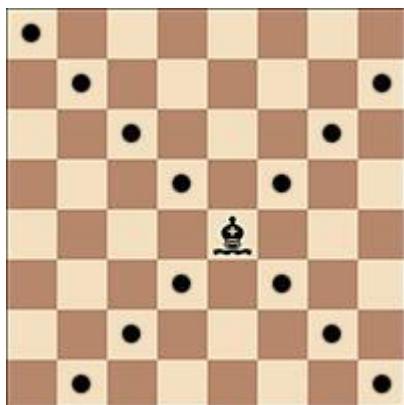
это немного напоминает сказку про Золушку, которая превращается в принцессу?



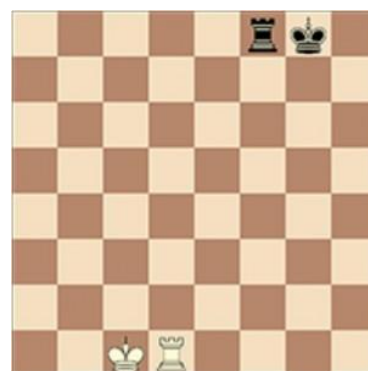
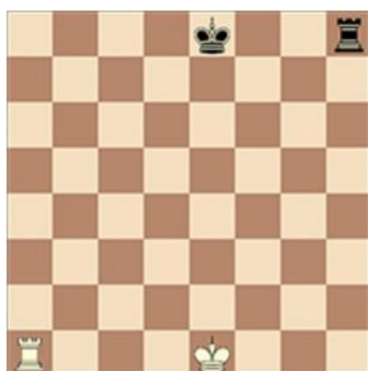
Конь. Это очень интересная фигура. Конь ходит следующим образом: две клетки вперед, одна вбок, или две клетки вбок, одна вперед (в народе говорят буквой Г).



Слон. Эта фигура ходит только по диагоналям, вперед и назад. Слон ходит по клеткам только своего цвета.

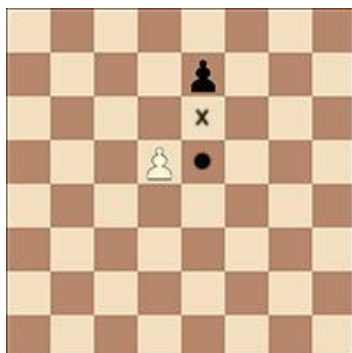


Вы знаете, что за один ход можно передвинуть только одну фигуру, однако за время игры каждому игроку разрешается один раз сделать двойной ход - одновременно переставить короля и ладью. Этот ход называется «рокировка». Рокировка делается следующим образом: ладью надо придвинуть к королю, король перепрыгивает через нее и становится с другой стороны. Нельзя делать рокировку, если: король и ладья уже делали ход; королю объявлен шах; после рокировки король и ладья не должны остаться под боем.



Это

касается только пешек. Можно побить пешку на проходе, когда она делает двойной ход. Как только пешка противника сделала двойной ход, вы можете снять ее с доски, поставив свою пешку на поле так, будто пешка противника сделала простой ход. Взять пешку на проходе можно только сразу после двойного хода пешки. Не взял сразу — возможность пропадает. Посмотрите на пример.



При игре соблюдайте основное правило шахмат

- тронул фигуру — ходи ею. Поэтому пока вы не продумали как следует ход — не прикасайтесь к фигуре.

Шахматные загадки

Загадка №1

Стою на самом краю,
Путь открою – подойду.
Только прямо хожу,
Как зовут, не скажу

Ответ: Ладья

Загадка №2

Я силой и мощью своей
Лишь по прямым полям
И линиям прокладываю путь.
И горе тем, кто на пути моем
Пытается «вздремнуть».

Ответ: Ладья

Загадка №3

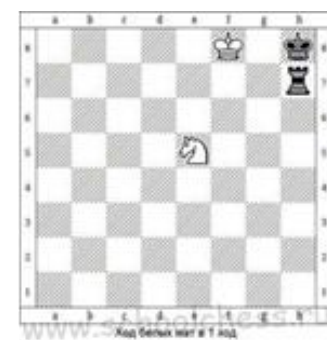
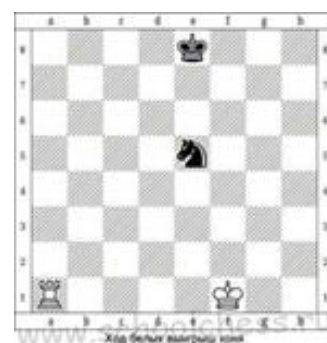
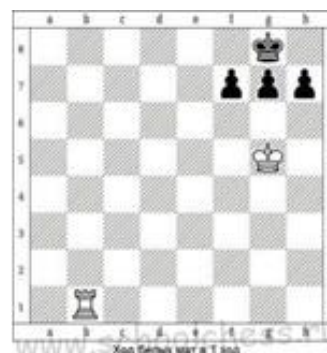
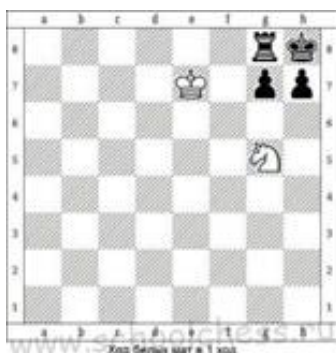
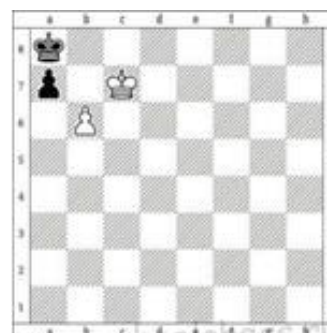
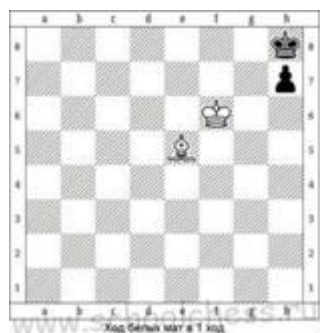
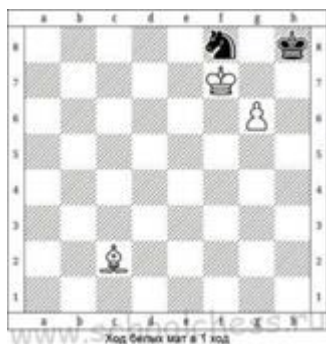
Не живет в зверинце,
Не берет гостинцы,
По косо́й он ходит,
Хоботом не водит.

Ответ: Слон

Загадка №4

Когда мы встанем в строй,
Нас спутает любой.
Но лишь начнется бой,

Задачи для начинающих



Как играть пешечный эндшпиль? 4 базовых приема

Шахматист, не владеющий основами пешечного эндшпиля, не сможет добиваться практически значимых результатов.



Роль пешки в окончании

Роль пешки в эндшпиле возрастает ибо перспектива превращения пешки в ферзи, своеобразный джек-пот в жизни последней, – становится реальной.

Пешечные окончания довольно конкретны, общими соображениями здесь не отделаешься. Нужен точный расчет. Кто первый проведет пехотинца? Успеет ли король его «догнать»?

Даже один темп может стать решающим, ибо пешка превращается в ферзя и соотношение сил одномоментно меняется.

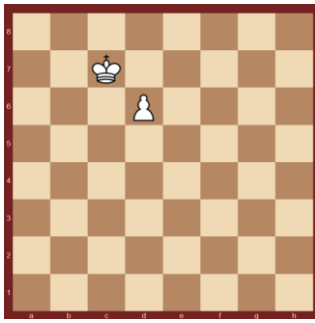
При изучении пешечного эндшпиля, важнее даже не запоминание каких-то «точных» позиций, а овладение типичными приемами игры в ситуации, когда на доске короли и пешки.

Сегодня мы рассмотрим несколько таких правил, понятий и приемов.

Ключевые поля

Для начала на элементарных примерах определим условия, при которых задача превращения пешки в ферзи выполнима:

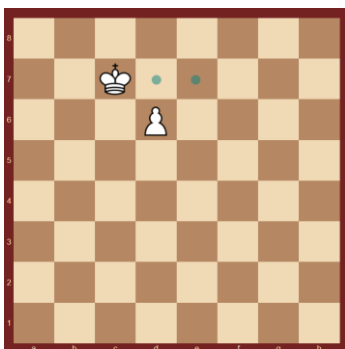
1. Наличие самой проходной
2. Король противника не может помешать пешке пройти в ферзи



На диаграмме позиция, когда пешка становится ферзем вне зависимости, где расположен король черных.

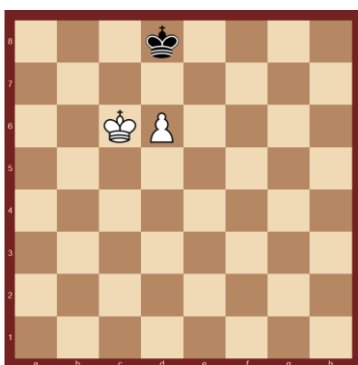
Король белых с поля c7 одновременно и защищает пешку и контролирует поле ее превращения. Подобным же свойством обладает поля e7 и d7 (это поле промежуточное, с него король переходит на c7 или e7, освобождая путь пешке)

3 поля перед пешкой, которая находится на 6-й горизонтали, называют ключевыми полями.



Правило: Чтобы пешка прошла в ферзи, необходимо занять королем одно из ключевых полей.

Рассмотрим простую позицию:



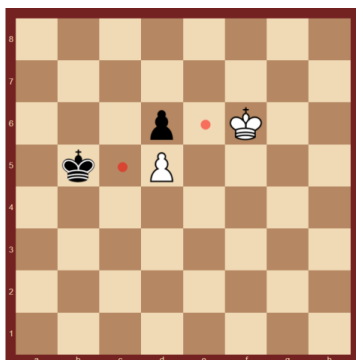
Исход партии зависит от очереди хода. Если очередь белых, тогда 1.d7 и после 1...Кре7 занимают королем поле c7 . И проводят пешку.

Если же ход черных, выиграть белым не удастся. Черные играют 1...Kрс8, контролируя ключевое поле е7. Теперь после 2. d7+ Kрд8, белые должны играть 3.Kрд6, и это — пат.

То есть борьба ведется вокруг ключевых полей. Если белые занимают королем одно из ключевых полей, — они выигрывают, если черные не допускают этого, — ничья.

- Минированные поля

Следующий пример:



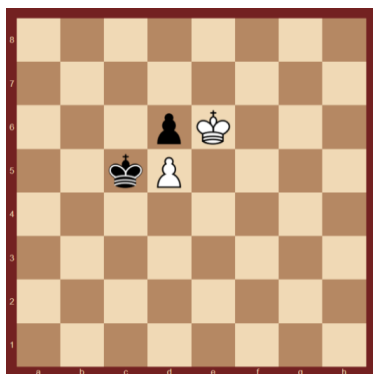
Король белых угрожает напасть на пешку, однако то же самое собирается сделать черный. Однако прямолинейное движение белого короля на поле е6 – грубая ошибка.

Это поле «минированное». После 1.Кре6 Крс5 – белые теряют пешку и проигрывают.

После 1.Кре7! Крс5 2.Кре6 – проигрывают уже черные. Они первыми ступили на «минированное» поле с5.

Если же ход черных, выигрывают уже они. 1...Крс4!. И белые вынуждены первыми ступить на минированное поле е6. После 2.Кре6 Крс5 – победа за черными.

В теории позиция с королями на е6 и с5 называется взаимный цугцванг. Чей ход, -тот и проигрывает:



Треугольник

Похожим с предыдущим примером является метод треугольника.

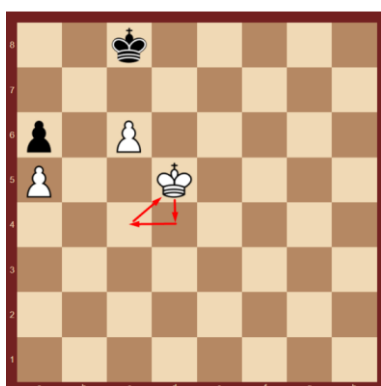
Это маневр короля для передачи хода сопернику. Умышленная потеря темпа. При этом соперник оказывается в цугцванге, — ситуации, когда любой ход является плохим.



В позиции на диаграмме у белых лишняя пешка. Чтобы провести ее в ферзи, король должен прорваться на d7. Другой путь – выиграть пешку ab.

Прямолинейный путь не приносит успеха. На 1.Крс5 следует 1...Крс7, а на 1.Крд6 – 1...Крд8. Черный монарх не пускает белого визави на ключевые поля.

Выигрыш достигается «пляской» короля по треугольнику d5-d4-c4.



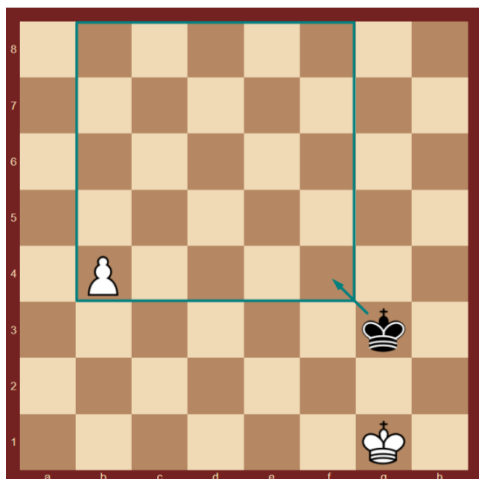
1.Крд4 Крд8 2.Крс4 Крс8 3.Крд5! Крд8 4.Крд6

А на 2...Крс7 выигрывает разумеется 3.Крс5

Проблема черных в том, что у их короля нет возможности «сплясать» подобным же образом - 9-й горизонтали в шахматах нет)

Правило квадрата

Пожалуй, самое простое правило, но не менее важное. Правило квадрата позволяет «навскидку» определить: способен король остановить/догнать пешку или же нет.



В позиции на диаграмме результат зависит от очереди хода. При ходе белых, они легко проводят пешку ходом 1.в5. Черный монарх не успеет задержать/догнать пехотинца.

При ходе черных, король успевает остановить и забрать ее: 1...Крf4 2.б5 Крe5 2.б6 Крд6 3.б7 Крс7

На диаграмме линией обозначен квадрат. Сторона квадрата равна расстоянию до поля превращения.

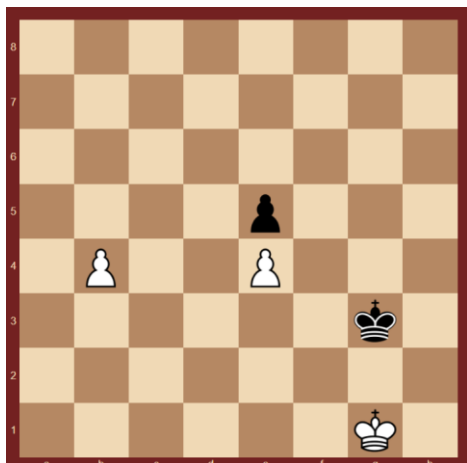
Правило квадрата можно сформулировать так:

Если при своем ходе король попадает в квадрат, или уже находится там, — он «догоняет» пешку. Если король не попадает в квадрат, — он не успевает ее задержать, и та проходит в ферзи.

При оценке ситуации за доской, следует иметь ввиду следующие моменты:

Наличие других пешек может помешать попаданию короля в квадрат или его движению.

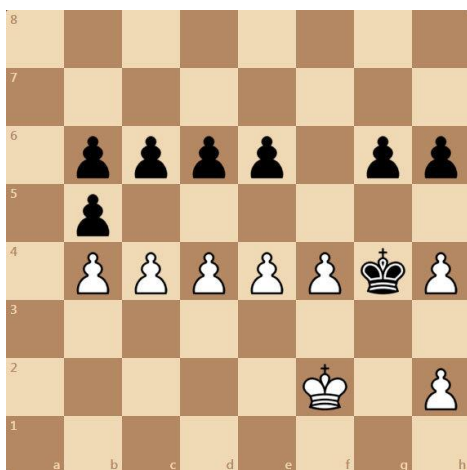
Например:



После 1...Kpf4 2.b5 черный монарх не успевает. Ему мешает собственная пешка e5.

Не следует забывать, что из начального положения пешка может сходить сразу на 2 поля.

Упражнение



В этом пешечном эндшпиле **белые начинают и выигрывают!** Не проходите мимо этого этюда, ведь подобная позиция может случиться в реальной партии, а Вы уже будете знать как здесь выигрывать.

Тесты по шахматам

Тест используется для определения уровня понимания и усвоения материала.

1. Как переводятся слово "шахматы"?
 - а) Властитель умер
 - б) Спасти короля
 - в) Король умер
 - г) Береги короля
2. Через сколько полей в центре проходит большая белая диагональ?
3. Какой шахматной фигуры не существует?
 - а) Король
4. Согласен ли ты что каждое шахматное поле квадратное?
 - в) наверное
 - г) круглое
5. Сколько всего полей в центре?
6. Сколько белых полей в любой черной диагонали?
7. Сколько на шахматной доске горизонталей?
8. Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?
9. Сколько клеток на шахматной доске?
10. Какая шахматная фигура ходит буквой «Г»?
 - в) король
11. Какая фигура в шахматах самая сильная?
 - б) король
12. Какой из этих спортивных терминов относится к шахматам?
 - а) рашпиль
 - б) гамбит
 - г) эндшпиль

13. Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?

а) лопатка

14. Как называется середина шахматной партии?

а) миттельшпиль

б) гамбит

в) цугцванг

г) мед-тайм

15. Сколько белых полей в горизонтали?

Контрольная работа по шахматам

Фамилия, имя _____ группа _____

1. Ответь на вопросы

- 1) Самая главная шахматная фигура?
а) ферзь б) король в) ладья
- 2) За один ход пешка из начальной позиции может пойти?
а) на 3 поля б) на 1 поле в) на 2 поля
- 3) Ценность фигур измеряется в ..?
а) пешках б) рублях в) слонах
- 4) В какую фигуру **не может** превратиться пешка?
а) ферзя б) короля в) слона

2. Закончи предложение

- 1) Король с королём не _____
- 2) Шах – это нападение на _____
- 3) Создание угрозы «съесть» незащищённую или более ценную фигуру соперника – это _____

3. Может ли на шахматной доске быть 8 ферзей? Объясни

4. Белые начинают и ставят мат чёрному королю за 1 ход. Стрелкой укажи верный ход. (Если сможешь, запиши ход шахматной нотацией)

Миттельшпиль

Элементы стратегии в миттельшпиле:

Борьба за центр. Центром на шахматной доске называют квадрат d4-e4-d5-e5. Многовековой опыт показывает, что игрок, занявший и контролирующий центр, имеет ощутимое позиционное преимущество. Игрок, занявший центр, обычно контролирует большую часть доски. Его фигуры свободны, имеют возможности для разнообразных манёвров, не мешают друг другу. В то же время фигуры соперника, как правило, стеснены, мешают и блокируют друг друга. Любая фигура, надёжно закреплённая в центре, часто угрожает сразу несколькими взятиями или опасными ходами вглубь позиции противника. Кроме того, она становится серьёзным подспорьем при фланговой атаке, причём на любом из флангов. В связи с такой важностью центра рекомендуется уже в дебюте, с первых же ходов, приступать к борьбе за центр. Она может состоять из следующих элементов:

выдвижение центральных пешек (d и e) вперёд и занятие ими центра. Противник может выбрать либо аналогичную стратегию, либо позволить занять сопернику центр, а затем подорвать его пешками c и f. Развитие коней на c3 и f3 (для чёрных - на c6 и f6), так что они сразу держат центральные пешки соперника под угрозой взятия. Размен центральных пешек и занятие центральных клеток своими фигурами, защищёнными пешками c и f. Борьба за открытые линии. Открытые линии — это вертикали, свободные от пешек. Открытая линия является очень удобной дорогой для ладей и ферзя во вражеский тыл и дальнейшего подрыва позиции противника изнутри. Для получения контроля над какой-либо открытой линией часто используются следующие приёмы:

Сдвигание ладей по вертикали, часто с подстраховкой ферзём. После хода ладьёй вглубь позиции соперника и одного-двух разменов последняя тяжёлая фигура остаётся в тылу противника. Раняние полуоткрытой линии, построение тяжёлых фигур, а затем подрыв пешки или фигуры противника.

Создание у противника слабостей. Позиционные слабости у противника создаются не с целью непосредственной выгоды, а с расчётом на поздний миттельшпиль и эндшпиль. Наиболее часто встречаются слабости пешечной структуры, в частности, сдвоенные и изолированные пешки, а также отсталые и заблокированные пешки. Их слабость заключается в том, что они находятся под огнём фигур противника и защищать их приходится не пешками, а своими же фигурами. Эти слабости проявляются в полную силу в эндшпиле, когда игра в основном идёт королями и лёгкими фигурами.

Атака на короля.

Пример

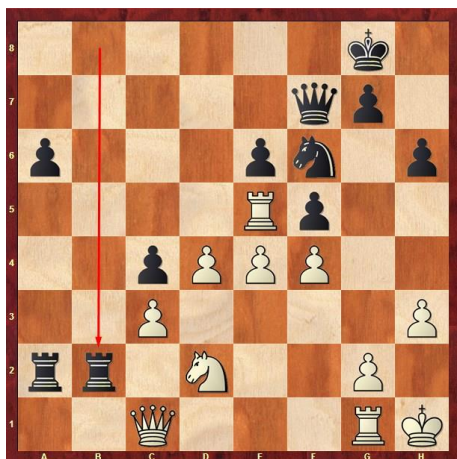
Положение из партии Ларсен – Найдорф, сыгранной в 1968 году. После 30 хода белых:



Вопрос: В чем основная проблема в позиции белых?

Подумайте...

Черные обладают важнейшей возможностью: вторгнуться ладьями на второй ряд. Ладья на 2/7 горизонтали весьма грозное оружие, а две ладьи — и подавно.



Прорыв ладьи b8 на 2 ряд создает мощную ладейную батарею с угрозами на обоих флангах.

Дальнейший ход партии подтвердил, что именно слабость второй горизонтали стала решающим фактором.

Методика обучения основам игры в шахматы.

Для начинающих шахматистов необходимо подобрать определенный (поэтапный) порядок обучения игре (шахматам).

Обучающиеся по очереди (от занятия к занятию) знакомятся со всеми фигурами, это заметно уменьшает вероятность ошибки во время игры в шахматы на следующих этапах. По следующей схеме: Пешка - Конь - Слон - Ладья - Ферзь - Король. В форме игровой теории ученики путешествуют с фигурами по доске. Обычно это очень нравится им, так как они оказываются включенными в занятие. В практической части занятия учащиеся разыгрывают друг с другом игровые позиции на пройденный материал.

Пешка.

Название занятия - «Путешествие пешки». Обычно все дети знают эту фигуру. А вот дальше могут возникать трудности: ученики хотят ходить пешкой как шашкой - по диагонали перепрыгивая через забираемую фигуру. Следующее игровое упражнение помогает детям: на демонстрационной доске выставляется белая пешка E2 и ряд черных фигур задача воспитанников каждым ходом пешки забирать фигура черного цвета, а дойдя до поля превращения поставить ферзя. Данное упражнение можно по мере понимания воспитанниками сделать более сложным - добавив условий, которые должны соблюдаться на шахматной доске (разумеется, в рамках шахматных правил). Так, например постановку ферзя можно делать с нападением на короля соперника, таким образом, рассказывая про действие фигуры. Во время упражнения ходят только белые.

В практической части занятия воспитанники играют в игру «Пешечный бой». На доске выставляются по 7 пешек каждого цвета на начальных позициях. У белых отсутствует пешка A2, у черных пешка H7. Задача провести свою пешку в ферзи, тот, кто первым ставит ферзя на доску - побеждает. В этом упражнении дети должны научиться взаимодействовать

пешками и научиться находить слабости в построениях соперника. Задача преподавателя следить за возможными ошибками учеников, в основном это желание ходить забирать пешку соперника по правилу хода и ходить по правилу взятия.

Конь.

Название занятия - «Путешествие Коня». Все ученики знают фигуру Конь, а так же почти все знают, что Конь ходит буквой "Г". К сожалению, в большинстве случаев познания учеников на этом заканчиваются. Когда начинаешь спрашивать воспитанника, может ли он показать ход коня, то чаще всего он бывает не совсем точным. Объяснять, что по правилам конь ходит на любое свободное поле не находящееся с ним на соседней вертикали, горизонтали и диагонали это очень сложно, так как дети плохо представляют себе геометрию шахматной доски. На начальном уровне обычно достаточно рассказать считалочку: Прыг - скок - в бок" и продемонстрировать это. На демонстрационной доске выставляется конь - лучше ставить коня В1. Далее выставляются черные фигуры, таким образом, чтобы каждым своим ходом конь съедал фигуру противоположного цвета. Последним своим ходом конь должен объявить шах королю соперника. Во время упражнения ходят только белые. Это упражнение можно усложнить - добавив преграды на пути следования коня в виде своих фигур, а так же поставив условие, что какие-то фигуры забирать нельзя. Например, защищенные другой фигурой.

В практической части занятия воспитанники самостоятельно играют в игру «Коневые поддавки». Задача подставить под бой фигуры соперника свою фигуру. Это упражнение тоже можно усложнить, добавив дополнительных коней обоим игрокам. Самое главное быть внимательным и успевать отслеживать возможные ошибки учеников, так как ход коня не всегда просто дается на начальном уровне.

Слон.

Название занятия - «Путешествие слона». Ученики часто путают фигуры ладья и слон, это связано с тем, что у этих фигур похожее действие

на шахматной доске. Эти фигуры ходят по прямым линиям, с той лишь разницей, что слон ходит по диагоналям, а ладья по вертикалям и горизонталям. Учащиеся могут допускать следующие ошибки: походить слоном как ладьей, перепутать цвет поля, на которое ходит фигура. Вначале занятия нужно рассказать и показать как ходит фигура, рассказать что в игре присутствуют два слона у каждой стороны причем каждый ходит по полям «своего» цвета. Далее на демонстрационной доске выставляется слон на свое начальное поле, лучше ставить на черное поле С1. Затем по черным полям выставляются черные фигуры. Задача пройти слоном по доске и в конце атаковать короля соперника. Это упражнение можно усложнять и разнообразить. Так, например, можно играть одновременно за две стороны делая по очереди. Для этого белые играют чернопольным слоном, а черные белопольным. В процессе упражнения учащиеся очень быстро запоминают особенности игры этой фигурой.

В практической части занятия учащиеся играют в игру «Слоны против пешек». Белые устанавливают двух слонов на начальные позиции, черные устанавливают четыре пешки, по краям доски на полях А7,В7,С7,Н7. Задача белых съесть все пешки, до того как они достигнут первой горизонтали, а черных соответственно провести одну из своих пешек в ферзи который не будет сразу же съеден белой фигурой. Упражнение можно усложнить, добавив пешек черным.

Ладья.

Название занятия – «Путешествие ладьи». Дети часто путают фигуры ладья и слон, это связано с тем, что у этих фигур похожее действие на шахматной доске. Эти фигуры ходят по прямым линиям, с той лишь разницей, что слон ходит по диагоналям, а ладья по вертикалям и горизонталям. С ладьей обычно ошибок бывает меньше чем со слоном, так как учащиеся быстро запоминают, что такое вертикаль и горизонталь. Вначале занятия нужно рассказать и показать как ходит фигура, а потом на демонстрационной доске выставляется ладья на свое начальное поле, лучше

ставить на черное поле А1. Затем выставляются черные фигуры, таким образом, что бы ладья каждым своим ходом съедала фигуру соперника. Последним ходом ладья должна атаковать короля соперника. Упражнение можно усложнить, поставив условия, какие фигуры соперника можно съесть, какие нет. Например, защищенные фигуры есть нельзя или нельзя. В процессе этого упражнения ученик быстро запоминает особенности хода этой фигуры. Во время упражнения ходят только белые.

В практической части занятия учащиеся играют в игры «Ладья против пешек» и «Слоны против Ладей». Эти игры помогают научиться играть разными фигурами и взаимодействовать ими должным образом. Игра «Ладья против пешек». Выставляется белая ладья на поле Н1, и две черные пешки на поля А7 и В7. Задача белых съесть все пешки соперника, пока одна из них не превратится в ферзя. Задача черных провести одну из пешек на поле превращения и поставить ферзя, которого нельзя будет забрать следующим ходом белых. Учащиеся по очереди играют за каждый цвет. Игру постоянно требуется усложнять добавлением пешек черной стороне. Игра «Слоны против Ладей». На доску, на начальные поля выставляются два белых слона (С1, F1) и две черные ладьи (А8, Н8). Задача съесть фигуры соперника первым. Теоретически это ничейная игра, но обычно кто-то бывает не очень внимательным и подставляет свою фигуру. Учащиеся играют по очереди за оба цвета.

Ферзь.

Название занятия - «Путешествие Ферзя». Фигуру Ферзь дети обычно хорошо знают, ее путают в основном только с королем. В начале занятия ученикам нужно рассказать, как ходит ферзь, что он совмещает в себе ходы ладьей и слоном. Сразу же нужно объяснить, что это самая сильная фигура потому, что под контролем ферзя могут находиться все вертикали, горизонтали и диагонали. После этого на демонстрационной доске выставляется белый ферзь на поле D1. Черные фигуры выставляются таким образом, чтобы каждым своим ходом ферзь забирал фигуру соперника. Так

как ферзь сильная фигура, то обязательно нужно выставлять заградительные барьеры из белых фигур. Во время упражнения ходят только белые.

В практической части занятия дети играют в игру «Ферзь против пешек». Для разминки черные пешки можно установить на поля 7 горизонтали. Задача белых ферзем, установленным на начальное поле D1 съесть все пешки соперника, задача черных соответственно, поставить ферзя на поле превращения. Обычно это разминочное упражнение заканчивается победой белых, после задача усложняется, черные пешки устанавливаются на 5 горизонталь. Задача такая же, но за счет далеко продвинутых пешек получается напряженная борьба. Ученики играют обязательно за оба цвета.

Король.

Название занятия – «Путешествие Короля». Так как цель игры поставить мат королю соперника, то целесообразно рассказывать про самую важную фигуру в последнюю очередь. Так как ученики, уже зная действия, и возможности других фигур смогут правильно играть королем. В начале занятия на демонстрационную доску в центр доски выставляется белый король. Дальше на доску по очереди выставляются фигуры с атакой на короля. Выставляется первая черная фигура с шахом, король отходит на свободное от нападения поля, затем с шахом выставляется следующая, и так далее. После этого упражнения на доску устанавливается белый король на поле E1 и черные фигуры. Задача короля пройти по определенному заданному маршруту не оказавшись ни разу под нападением фигуры соперника. Упражнение можно усложнять, добавляя на доску новые фигуры белого и черного цвета. Во время упражнения ходят только белые. В практической части занятия воспитанники играют «Пешечный бой с Королями». На начальные поля выставляются пешки (по 7 пешек с каждой стороны, отсутствуют пешки A2 и H7) и короли. Задача провести в ферзи одну из пешек. Выигрывает тот из учеников кто первый ставит на поле превращения ферзя которого нельзя забрать следующим ходом соперника.

В итоге этого комплекса занятий начинающий шахматист запоминает ходы всех фигур участвующих в игре, знает, какими особенностями обладают данные фигуры на шахматной доске. Данный этап помогает оптимально быстро подготовить ученика к игре со всеми фигурами, не путаться во время игры. Если в процессе занятий возникают сложности с освоением материала, то на занятии, посвященном повторению материала, разбираются все непонятные моменты. Данная методика была апробирована в течение нескольких лет и показала, что средний уровень начинающих шахматистов оказывается выше, чем в случае простого объяснения особенностей каждой фигуры на демонстрационной доске, с последующим разыгрыванием позиций. Дети в форме игры быстрее запоминают материал, а дух соперничества помогает им расти как шахматистам.