


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования и науки Республики Бурятия  
МО УО «Прибайкальский район»  
МОУ "Ильинская санаторская ООШ "

РАССМОТРЕНО

на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № 35§ 2 от  
«30.08.2023»г

СОГЛАСОВАНО

Зам.директор по УР  
 Челмакина С.В.  
Приказ № 56§ 3  
от «04.09.2023»г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы  
 Красикова Л.А.  
Приказ № 56§ 3  
от «04.09.2023»г



**Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности  
«Шахматы»**

Составитель: учитель

Кудинова Е.В.

(34 часа)

С.Ильинка, 2023г

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Шахматы» для обучающихся 5 класса составлена на основе Требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования, представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования, на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин, а также Примерной программы воспитания.

*Цели программы:* расширение представлений об игре в шахматы, формирование умения анализировать, наблюдать, создавать различные шахматные ситуации; воспитание интереса к игре в шахматы; развитие волевых черт характера, внимания, игрового воображения.

*Задачи:*

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

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.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

На изучение учебного курса в 5 классе отводится 1 час в неделю, всего 34 часа.

*Форма организации:* учебный курс - факультатив; игры-соревнования в шахматы «Юные шахматисты».

*Режим занятий* обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 45 минут.

*Основные формы работы на занятии:* индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

*Структура занятия* включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций. Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

*Основное содержание обучения* в программе представлено разделами: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Начальная расстановка фигур», «Ходы и взятие фигур», «Цель шахматной партии», «Игра всеми фигурами из начального положения».

**Шахматная доска.** Знакомство с шахматной доской. Белые, чёрные поля. Расположение доски между партнёрами. Горизонтальная, вертикальная линии. Количество полей в горизонтали и вертикали. Количество горизонталей и вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрные диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

**Шахматные фигуры.** Белые и чёрные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая, маленькая».

**Начальная расстановка фигур.** Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

**Ходы и взятие фигур.** Ладья, её место в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Слон, его место в начальном положении. Ход слона, взятие. Белополюные, чернополюные слоны. Одноцветные и разноцветные слоны. Качество. Лёгкая и тяжёлая фигура. Термин «Стоять под боем». Ферзь, его место в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжёлая фигура. Конь, его место в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – лёгкая фигура. Пешка, её место в начальном положении. Ладьяная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Король, его место в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».

**Цель шахматной партии.** Шах. Шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания и игры «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Дай открытый шах», «Дай двойной шах», «Первый шах». Мат. Цель игры. Мат ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ладьёй, ферзём, слоном, конём, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактические задания и игры «Мат или не мат», «Мат в один ход», «Дай мат в один ход». Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».

**Игра всеми фигурами из начального положения.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические задания и игры: «Два хода» на каждый ход делается два хода.

### **Планируемые воспитательные мероприятия:**

1. Ролевая игра «Путешествие по Шахматной стране»
2. Конкурс проектов «Загадочные шахматные фигуры» (история создания).
3. Турнир «Шахматный турнир».
4. Представление портфолио «Мои достижения» (портфолио - отчёт или портфолио достижений).

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

#### **Универсальные познавательные учебные действия:**

##### *1) Базовые логические действия:*

- уметь самостоятельно выделять и формулировать познавательные цели, искать и выделять необходимую информацию, применять методы информационного поиска, в том числе и с помощью компьютерных средств.
- уметь осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме, контролировать и оценивать процесс и результаты своей деятельности; ставить и формулировать проблемы, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.
- уметь строить логические цепи рассуждений, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, выдвигать гипотезы и их обосновывать.
- самостоятельно решать проблемы творческого и поискового характера.

##### *2) Базовые исследовательские действия:*

- проявлять способность ориентироваться в учебном материале разных разделов учебного курса;
- понимать и адекватно использовать научную терминологию: различать, характеризовать, использовать для решения учебных и практических задач;
- применять изученные методы познания (измерение, моделирование, перебор вариантов)

##### *3) Работа с информацией:*

- находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;

- читать, интерпретировать графически представленную информацию (схему, таблицу, диаграмму, другую модель);
- представлять информацию в заданной форме, формулировать утверждение по образцу, в соответствии с требованиями учебной задачи;
- принимать правила, безопасно использовать предлагаемые электронные средства и источники информации.

*Универсальные коммуникативные учебные действия:*

- конструировать утверждения, проверять их истинность; строить логическое рассуждение;
- использовать текст задания для объяснения способа и хода решения математической задачи;
- формулировать ответ;
- комментировать процесс вычисления, построения, решения; объяснять полученный ответ с использованием изученной терминологии;
- в процессе диалогов по обсуждению изученного материала — задавать вопросы, высказывать суждения, оценивать выступления участников, приводить доказательства своей правоты, проявлять этику общения;
- создавать в соответствии с учебной задачей тексты разного вида - описание (например, геометрической фигуры), рассуждение (к примеру, при решении задачи), инструкция (например, измерение длины отрезка);
- ориентироваться в алгоритмах: воспроизводить, дополнять, исправлять деформированные;
- составлять по аналогии; самостоятельно составлять тексты заданий, аналогичные типовым изученным.

**Универсальные регулятивные учебные действия:**

*1) Самоорганизация:*

- планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность учебных действий;
- выполнять правила безопасного использования электронных средств, предлагаемых в процессе обучения.

*2) Самоконтроль:*

- осуществлять контроль процесса и результата своей деятельности, объективно оценивать их;
- выбирать и при необходимости корректировать способы действий;
- находить ошибки в своей работе, устанавливать их причины, вести поиск путей преодоления ошибок.

*3) Самооценка:*

- предвидеть возможность возникновения трудностей и ошибок, предусматривать способы их предупреждения (формулирование вопросов, обращение к учебнику, дополнительным средствам обучения, в том числе электронным);
- оценивать рациональность своих действий, давать им качественную характеристику.

*Совместная деятельность:*

- участвовать в совместной деятельности: распределять работу между членами группы (например, в случае решения задач, требующих перебора большого количества вариантов, приведения примеров и контрпримеров);
- согласовывать мнения в ходе поиска доказательств, выбора рационального способа, анализа информации;

- осуществлять совместный контроль и оценку выполняемых действий, предвидеть возможность возникновения ошибок и трудностей, предусматривать пути их предупреждения.

### **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- называть шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр;
- правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры, расставлять фигуры перед игрой;
- сравнивать, находить общее и различие;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем;
- распознавать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка; шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила;
- использовать правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА

№ п/п	Название раздела и тем программы	Количество часов			Дата	Форма занятия Виды деятельности	Виды и форма контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	контрольные работы	Практические работы				
<b>Раздел 1. Шахматная доска</b>								
1.1	Ролевая игра «Путешествие по Шахматной стране». Знакомство с шахматной доской	1		1		Ролевая игра Инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».	Самооценка	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>  <a href="https://education.yandex.ru/">https://education.yandex.ru/</a>
1.2	Шахматная доска	1		1		Инсценировка дидактической сказки «Котятка – хвостунишки». Работа в парах.	Устный опрос. Самооценка	
Итого по разделу		2		2				
<b>Раздел 2. Шахматные фигуры</b>								
2.1	Знакомство с шахматными фигурами	1		1		Инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры	Устный опрос. Самооценка	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a>  <a href="https://education.yandex.ru/">https://education.yandex.ru/</a>
2.2	Проект «Загадочные шахматные фигуры»	1		1		Защита проекта. Дидактические задания и игры	Самооценка	
Итого по разделу		2		2				
<b>Раздел 3. Начальная расстановка фигур</b>								

3.1	Начальное положение	1		1		Учебный диалог. Дидактические задания и игры	Устный опрос. Самооценка	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a> <a href="https://education.yandex.ru/">https://education.yandex.ru/</a>
Итого по разделу		1		1				
<b>Раздел 4. Ходы и взятие фигур</b>								
4.1	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1		1		Учебный диалог. Дидактические задания и игры	Устный опрос. Самооценка	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a> <a href="https://education.yandex.ru/">https://education.yandex.ru/</a>
4.2	Ладья в игре.	1		1		Дидактические задания и игры. Практические упражнения	Устный опрос. Самооценка	
4.3	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1		1		Дидактические задания и игры	Устный опрос. Самооценка	
4.4	Слон в игре.	1		1		Дидактические задания и игры. Практические упражнения	Устный опрос. Самооценка	
4.5	Ладья против слона.	1		1		Дидактические задания и игры. Работа в парах.	Устный опрос. Самооценка	
4.6	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1		1		Учебный диалог. Дидактические задания и игры	Устный опрос. Самооценка	
4.7	Ферзь в игре.	1		1		Дидактические задания и игры. Практические упражнения	Устный опрос. Самооценка	
4.8	Ферзь против ладьи и слона.	1		1		Дидактические задания и игры. Работа в парах.	Устный опрос. Самооценка	
4.9	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1		1		Учебный диалог. Дидактические задания и игры	Устный опрос. Самооценка	
4.10	Конь в игре.	1		1		Дидактические	Устный опрос.	



						задания и игры. Практические упражнения	Самооценка	<a href="https://education.yandex.ru/">https://education.yan dex.ru/</a>
4.11	Конь против ферзя, ладьи слона.	1		1		Дидактические задания и игры. Работа в парах.	Устный опрос. Самооценка	
4.12	Знакомство с пешкой.	1		1		Учебный диалог. Дидактические задания и игры	Устный опрос. Самооценка	
4.13	Пешка в игре.	1		1		Дидактические задания и игры. Практические упражнения	Устный опрос. Самооценка	
4.14	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1		1		Дидактические задания и игры. Работа в парах.	Устный опрос. Самооценка	
4.15	Знакомство с шахматной фигурой. Король. Король против других фигур.	1		1		Учебный диалог. Дидактические задания и игры	Устный опрос. Самооценка	
4.16	Турнир «Шахматный турнир»	1		1		Дидактические задания и игры	Самооценка	
Итого по разделу		16						
<b>Раздел 5. Цель шахматной партии</b>								
5.1.2	Шах.	2		2		Дидактические задания и игры. Работа в парах. Практические упражнения	Устный опрос. Самооценка	<a href="https://uchi.ru">https://uchi.ru</a> <a href="https://education.yandex.ru/">https://education.yan dex.ru/</a>
5.3.4	Мат.	2		2		Дидактические задания и игры. Работа в парах. Практические упражнения	Устный опрос. Самооценка	
5.5.6	Ставим мат.	2		2		Дидактические задания и игры. Работа в парах. Практические	Устный опрос. Самооценка	

						упражнения		
5.7.8	Ничья, пат.	2		2		Дидактические задания и игры. Работа в парах. Практические упражнения	Устный опрос. Самооценка	
5.9	Рокировка.	1		1		Дидактические задания и игры. Практические упражнения	Устный опрос. Самооценка	
	Итого по разделу	9						
<b>Раздел 6. Игра всеми фигурами из начального положения</b>								
6.1	Шахматная партия.	1	1			Работа в парах	Соревнование	
6.2	Шахматный турнир.	1	1			Работа в парах	Соревнование	
6.3	Представление портфолио «Мои достижения».	2	2			Работа в парах	Творческий отчет	
	Итого по разделу	4	4					
	<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>	34	4	30				

## Поурочное планирование

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата	Виды и форма контроля
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Ролевая игра «Путешествие по Шахматной стране». Знакомство с шахматной доской	1		1		Самооценка
2	Шахматная доска	1		1		Устный опрос. Самооценка
3	Знакомство с шахматными фигурами	1		1		Устный опрос. Самооценка
4	Проект «Загадочные шахматные фигуры»	1		1		Самооценка
5	Начальное положение	1		1		Устный опрос. Самооценка
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1		1		Устный опрос. Самооценка
7	Ладья в игре.	1		1		Устный опрос. Самооценка
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1		1		Устный опрос. Самооценка
9	Слон в игре.	1		1		Устный опрос. Самооценка
10	Ладья против слона.	1		1		Устный опрос. Самооценка
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1		1		Устный опрос. Самооценка
12	Ферзь в игре.	1		1		Устный опрос. Самооценка
13	Ферзь против ладьи и слона.	1		1		Устный опрос. Самооценка
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1		1		Устный опрос. Самооценка
15	Конь в игре.	1		1		Устный опрос. Самооценка
16	Конь против ферзя, ладьи слона.	1		1		Устный опрос. Самооценка
17	Знакомство с пешкой.	1		1		Устный опрос. Самооценка
18	Пешка в игре.	1		1		Устный опрос. Самооценка
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1		1		Устный опрос. Самооценка

20	Знакомство с шахматной фигурой. Король. Король против других фигур.	1		1		Устный опрос. Самооценка
21	Турнир «Шахматный турнир»	1		1		Самооценка
22	Шах.	1		1		Устный опрос. Самооценка
23	Шах.	1		1		Устный опрос. Самооценка
24	Мат.	1		1		Устный опрос. Самооценка
25	Мат.	1		1		Устный опрос. Самооценка
26	Ставим мат.	1		1		Устный опрос. Самооценка
27	Ставим мат.	1		1		Устный опрос. Самооценка
28	Ничья, пат.	1		1		Устный опрос. Самооценка
29	Ничья, пат.	1		1		Устный опрос. Самооценка
30	Рокировка.	1		1		Устный опрос. Самооценка
31	Шахматная партия.	1	1			Соревнование
32	Шахматный турнир.	1	1			Соревнование
33	Представление портфолио «Мои достижения».	2	2			Творческий отчет
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	4	30		

## **УЧЕБНО МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА**

1. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
2. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010. - 57сАвербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М., ФиС, 1972 г.
3. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. М., Сов. Россия, 1970 г.
4. Бондаревский И. Учитесь играть в шахматы. М., ФиС, 1999 г.
5. Бронштейн Д., Самоучитель шахматной игры. ФиС, 1982.

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. Журавлев Н. Шаг за шагом. М., ФиС, 1986.
2. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. М., ФиС, 1983.
3. Костьев А. Уроки шахмат. М., ФиС, 1984.
4. Костьев А., Учителю о шахматах. М., Просвещение. 1999.

### **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ**

<https://uchi.ru> <https://education.yandex.ru/>

## Дидактические игры и задания

### 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

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

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

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

### 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

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

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

### 3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

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

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

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

### 4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

«Игра на уничтожение» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

«Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

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

**«Сними часовых».** Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

**«Кратчайший путь».** За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

**«Захват контрольного поля».** Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

**«Защита контрольного поля».** Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

**«Атака неприятельской фигуры».** Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

**«Двойной удар».** Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

**«Взятие».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

**«Защита».** Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**«Выиграй фигуру».** Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

**«Ограничение подвижности».** Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.