

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Павлохуторская средняя школа №12»**

РАССМОТРЕНО
методическим объединением
Протокол №4
от «27» августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО
педагогическим советом
Протокол №7
от «27» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО
директор
«30» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Шашки и шахматы»
ДЛЯ 1- 4 КЛАССОВ
НАЧАЛЬНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ**

Учитель: Тошина Ольга Сергеевна

село Павло-Хутор, 2024 г.

Пояснительная записка внеурочной деятельности «Шашки и шахматы»

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шашки и шахматы» составлена на основе:

- Федерального закон Российской Федерации от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 г. №373)
- «Правил оказания платных образовательных услуг», утвержденного Постановлением Правительства РФ от 15.08.2013 № 706. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. N 1008);
- Постановление Правительства РФ от 28 октября 2013 г. N 966 «О лицензировании образовательной деятельности»;
- Санитарно-эпидемиологические правила «Гигиенические требования к условиям обучения в общеобразовательных учреждениях. СанПиН 2.4.2.2821-10», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 29 декабря 2010 года № 189;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 28 декабря 2010 г. № 2106 «Об утверждении федеральных требований к образовательным учреждениям в части охраны здоровья обучающихся, воспитанников»;
- Основной образовательной программы начального общего образования МКОУ «Павлохуторская СШ №12»
- Учебного плана школы на 2024- 2025 учебный год.

Содержание курса ставит **целью** начальное освоение игры шахматы (начальное положение, правила, основные приёмы игры, сложные шахматные приёмы) овладение учащимися универсальными учебными действиями.

Задачи: овладение умениями и навыками при игре в шашки и шахматы;
развитие пространственного воображения, логического, комбинаторного и визуального мышления;
воспитание интереса к играм шашки и шахматы; практическое применение в игровой деятельности.

Наименование разделов:

1. «Шашки»

2. «Шахматы»

Место курса в учебном плане:

Программа курса «Шашки и шахматы» рассчитана на 1 год по 1 часу в неделю обучения, в 1 классе 33 ч. (1 час в неделю), в 3-4 классе 34 ч.(1 час в неделю) Для реализации программного содержания используются следующие учебные пособия:

1.Учебник шахматной игры для начинающих / (сост. Д. В. Нестерова). – М.: РИПОЛ классик
2.Шахматный учебник для детей / Н. М. Петрушина. – Изд. 11-е. – Ростов н/Д: Феникс

3.Шахматы для самых маленьких И.Г. Сухин – М.: Астрель, АСТ

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Приобретение учащимися первоначальных знаний игры в шашки и шахматы.

Дети имеют представление:

- о играх шашки и шахматы;
- о правилах игры;
- об использовании основных приёмов игры;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Дети соблюдают:

- правила соревнований при игре в шашки и шахматы;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.

В результате изучения данной программы учащиеся получают возможность формирования

Личностные результаты:

Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);

Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметные результаты :

Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий.

Учиться высказывать своё предположение (версию).

Учиться работать по предложенному учителем плану.

Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном. Познавательные УУД:

Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей групп.

Коммуникативные УУД:

Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста). Слушать и понимать речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам; выделять существенные признаки предметов;

сравнивать между собой предметы, явления;

обобщать, делать несложные выводы;

классифицировать явления, предметы;

давать определения тем или иным понятиям;

выявлять закономерности и проводить аналогии.

уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;

Содержание курса внеурочной деятельности

Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры.

История шахмат.

Шахматная игра как спорт в международном сообществе, цели, задачи, оздоровительное и воспитательное значение. История зарождения и развития шахматной игры, их роль в современном обществе. Чемпионы Мира по шахматам. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты.

Базовые понятия шахматной игры с их практическим применением в двигательной активности посредством организации ситуативной (в зависимости от изучаемой темы) интеллектуально – физической деятельности.

Правила техники безопасности во время занятий, понятие о травмах и их предупреждении. Правила проведения восстановительных процедур: физкультминутки, кинезиологические упражнения, дыхательная гимнастика. Шахматные соревнования и правила поведения спортсменов.

Структура и содержание тренировочных занятий по динамичным шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; ход и взятие каждой фигурой, партнеры, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, стадии шахматной партии, основные тактические приемы; шахматная партия, запись шахматной партии., основы дебюта, атака на рокировавшегося и не рокировавшегося короля в начале партии, атака при равносторонних и разносторонних рокировках, основы пешечных, ладейных и легкофигурных эндшпилей. Интегрирование базовых шахматных знаний с двигательной активностью во время урока.

«Шашки»

Краткая история шашек

Место шашек в мировой культуре. Роль шашек в воспитании и развитии личности.

Особенности психологической подготовки юного шашкиста. Шахматная доска и фигуры

Шахматная доска. Поля, линии, их обозначение. Легенда о возникновении шашек.

Ходы и взятие фигур. Упражнения на выполнение ходов пешками. Дидактические игры по маршруту и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Тренировочные упражнения по

закреплению знаний о шахматной доске.

Цель и результат шашечной партии

Способы защиты. Открытые и двойные ходы. Обучение алгоритму хода. Выигрыш, ничья, виды ничьей. Решение упражнений на выигрыш в различное количество ходов.

Шашечный турнир

Показательные выступления опытных спортсменов.

Подведение итогов года

Показательные выступления опытных спортсменов. Презентация успехов юных шашкистов.

«Шахматы»

Шахматная доска.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной

позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. Ходы и взятие фигур.

Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые,

ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Цель шахматной партии Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Игра всеми фигурами из начального положения Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Формы организации учебных занятий

- индивидуальная
- парная
- групповая
- коллективная

Основные виды учебной деятельности

- игра;
- игровая ситуация;
- тест- контрольные задания;
- самооценка и самоконтроль определение учеником границ своего «знания незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Методические особенности занятий: - занятия проходят в игровой форме, так как игра для ребенка - обязательное условие существования, она является школой сотрудничества со сверстниками и педагогами, учит общению и запоминанию; - диалогичность ведения занятий.

Тематическое планирование

1 класс

| № п/п | Дата | Темы | Основное содержание | Деятельность школьников |
|-------|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | | Обучение правилам техники безопасности (ТБ) во время занятий, соревнования и в спортивном зале. Шахматы - мои друзья | Шахматы – это старинная, мудрая, увлекательная и прекрасная игра. Обучение шахматной игре является сложным и трудоёмким процессом, поэтому очень важно донести до сознания занимающихся то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе. | Знакомятся с понятием шахматы, с правилами ТБ во время занятий |
| 2 | | Шахматная доска | Шахматная доска — игровое поле, часть инвентаря для игры в шахматы. Существует классический вариант шахматной доски, предназначенный для игры в традиционные шахматы, а также множество вариантов, предназначенных для игры во многочисленные варианты шахмат. | Знакомятся с понятием шахматная доска |
| 3 | | Горизонталь | Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.). | Знакомятся с понятием горизонталь. Отвечают на вопросы |
| 4 | | Вертикаль | Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль f). | Знакомятся с понятием вертикаль. Отвечают на вопросы |
| 5 | | Диагональ | Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии. | Знакомятся с понятием диагональ |
| 6 | | Шахматная нотация | Шахматная нотация — система условных обозначений, применяемых для записи шахматной партии или положения фигур на доске. | Знакомятся с понятием шахматная нотация. Учатся ориентироваться на шахматной доске |
| 7 | | Волшебная шахматная | Волшебная шахматная доска. Она сама может ходить. Вы можете видеть ходы | Знакомятся с новыми понятиями : волшебная |

| | | | | |
|----|--|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | доска | соперника прямо на доске. В этом нет волшебства. Все это – реально. Она сама даже может расставлять позицию после партии. | шахматная доска, белые и черные поля, чередование белых и черных полей, шахматная доска и шахматные поля квадратные, центр шахматной доски. |
| 8 | | Шахматные фигуры и начальная позиция | В шахматах существует шесть разных (видов или наименований) фигур — король, ферзь, ладья, слон, конь и пешка. В шахматы играют два соперника: один играет белыми фигурами, другой — чёрными. У каждого игрока 16 фигур — один король, один ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Каждая из этих фигур ходит по шахматной доске. | Знакомятся с понятием шахматные фигуры, начальная позиция. |
| 9 | | Ладья | На старте партии у шахматистов есть по две ладьи. По силе это вторая фигура после ферзя, которая располагается в каждом из четырех углов игрового поля. Перемещается она исключительно по вертикали и горизонтали без перепрыгивания фигур. | Знакомятся с понятием ладья. |
| 10 | | Слон | В распоряжении игроков по два слона. Один стоит на белой клетке, второй — на черной. Их стартовое размещение указывает, по каким полям они передвигаются. Ходят слоны исключительно по своей диагонали, перепрыгивать фигуры не умеют, количество клеток на ход не ограничено. | Совершают игровые действия изученных фигур. |
| 11 | | Ферзь | Самая сильная фигура на доске. Ферзь может перемещаться на неограниченное количество клеток по диагонали, горизонтали и вертикали. Среди игроков есть такая поговорка: ферзь любит свой цвет. Изначально белый ферзь располагается на белом поле, черный — на черном. | Совершают игровые действия изученных фигур. |
| 12 | | Конь | Одна из самых необычных фигур на доске. Коня можно перемещать на любое ближайшее поле к тому, на котором он находится, при этом оно не должно быть на той же горизонтали, вертикали или диагонали. Для простоты новичкам объясняют, что конь ходит буквой «Г». При этом своя или вражеская фигура на его пути не является препятствием. | Совершают игровые действия изученных фигур. |
| 13 | | Пешка | Самая слабая фигура на доске, но и самая многочисленная. Их у каждого по восемь единиц. Они перемещаются строго на одну клетку вперед, а фигуру соперника берут по диагонали. Есть исключение — первый ход, когда пешке разрешается ход на два поля вперед, если на соседнем нет препятствия. | Совершают игровые действия изученных фигур. |
| 14 | | Превращение | Превращение пешки — одно из | Совершают |

| | | | | |
|----|--|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| | | пешки | правил шахматной игры. Пешка, достигшая последней горизонтали (восьмой для белых, первой для чёрных), становится любой (кроме короля) фигурой того же цвета по выбору игрока, совершающего ход. Производится немедленно (тем же ходом) независимо от наличия на доске фигур того же наименования; таким образом, на доске может оказаться более одного ферзя данного цвета, более двух ладей, слонов или коней, хотя в турнирной практике подобное встречается редко. | игровые действия изученных фигур. |
| 15 | | Король | Главная фигура на доске находится возле ферзя. Со стороны игрока — по правую руку. Несмотря на ценность, король — не самый сильный воин. Он может перемещаться на одну клетку в любую сторону. | Совершают игровые действия изученных фигур. |
| 16 | | Ценность фигур | В шахматах материальная ценность фигуры — это условная оценка ее силы, основанная на ее мобильности, способности контролировать поля и влиять на ход игры. Чем больше возможностей у фигуры, тем выше ее ценность. Ферзь — самая мобильная фигура на доске, способная ходить на любое поле по горизонтали, вертикали и диагонали. | Совершают игровые действия |
| 17 | | Нападение | Нападение в шахматах — создание угрозы взять неприятельскую фигуру. Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если в соответствии с правилами первая фигура может взять вторую на том поле, на котором та находится. | Совершают игровые действия |
| 18 | | Взятие. Взятие на проходе | Взятие на проходе в шахматах означает специальный ход пешки, при котором она берёт пешку противника, перемещённую с начальной позиции сразу на два поля. При взятии на проходе под боем оказывается не то поле, на котором остановилась вторая пешка, а то, которое было пересечено ею. | Совершают игровые действия |
| 19 | | Шах и защита от шаха | Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Игрок, которому объявлен шах, обязан от него защищаться, то есть следующим своим ходом вывести короля из-под атаки: отойти королём на не атакованное поле, взять атакующую фигуру противника или поставить между ней и королём противника свою фигуру (если шах объявлен дальнобойной фигурой — слоном, ладьёй или ферзём). | Совершают игровые действия |
| 20 | | Мат | Мат — в шахматах ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать. | Совершают игровые действия |

| | | | | |
|----|--|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| 21 | | Пат, ничья | Пат — положение в шахматной партии, в котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все её фигуры и пешки лишены возможности двигаться, причём король не находится под шахом. Партия, в которой возник пат, признаётся ничейной. | Совершают игровые действия |
| 22 | | Рокировка | Рокировка — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 (при короткой рокировке) или c1 (при длинной)), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король. Рокировка может производиться, только если ни ладья, ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королём и ладьёй, не занято другими фигурами, королю не объявлен шах и ни одно из полей на его пути (то, которое он пересекает, делая ход, и то, на которое он ходит) не находится под боем. Рокировка возможна, если ладья находится под боем. | Совершают игровые действия |
| 23 | | Основные принципы игры в начале партии | Основные принципы игры в начале партии в шахматах включают: Борьба за центр. Стороны должны пытаться захватить поля e4, e5, d4, d5. Обычно это делается при помощи пешек, но есть дебютные системы, направленные на фигурное давление на центр. Скорейшая мобилизация сил. Фигуры следует развивать на безопасные позиции таким образом, чтобы они воздействовали на центр и на уязвимые поля в расстановке соперника. Безопасность короля. Ослабление позиции короля, отсутствие рокировки, недостаточная защищенность слабых пунктов рядом с королем нередко приводит к дебютным катастрофам. | Совершают игровые действия |
| 24 | | Мат двумя ладьями одинокому королю | Один из базовых технических приемов, которому учат начинающих одним из первых, — мат двумя ладьями одинокому королю. Способы матования одинокого короля изучаются сразу после того, как шахматист освоил правила и ходы фигур. | Совершают игровые действия |
| 25 | | Мат ферзем и ладьями одинокому королю | Ферзь и ладья – сильнейшие фигуры, и объединившись в атаке на чужого короля, они представляют собой грозную силу. Мат ферзем и ладьёй можно дать и в середине партии, при полной доске фигур у | Совершают игровые действия |

| | | | | |
|----|--|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| | | | противоположной стороны, а не только в эндшпиле. | |
| 26 | | Мат ферзем и королём одинокому королю | Основная задача состоит в том, чтобы оттеснить вражеского короля на край или самый угол доски, потому что в центре у него будет достаточно полей для отступления. Оттеснять неприятельского короля надо совместными усилиями ферзя и короля: ферзь отрезает его от остальной части доски, а наш король становится напротив или «почти напротив» короля противника. | Совершают игровые действия |
| 27 | | Материальное преимущество | Материальное преимущество – это выигранная у соперника, путем комбинации или простого хода (если противник «зевнул»), пешка или фигура. | Знакомятся с понятием материальное преимущество, совершают игровые действия |
| 28 | | Нарушение основных принципов игры в начале партии | Основные принципы игры в начале партии: Стремись к быстрейшему развитию фигур. Не ходи несколько раз одной фигурой. Располагай свои фигуры так, чтобы они не мешали друг другу. Не выводи без необходимости своего ферзя в начале партии. Постарайся понять значение каждого хода. Старайся опередить противника в развитии фигур — получишь хорошие шансы на атаку. Не занимайся в дебюте «пешкоедством» — отстанешь в развитии. Старайся установить контроль над центром. Подумай о безопасности короля. Лучше отправить своего короля в спасительную рокировку. Не строй «ловушки» противнику — сам в них попадешь, а играть хорошо не научишься. | Знакомятся с ошибочными ходами в начале партии, |
| 29 | | Партии-миниатюры | Партия-миниатюра — это короткая партия, выигранная уже в дебюте. Она состоит не более чем из 20–25 ходов. | Совершают игровые действия |
| 30 | | Запись шахматной партии | Шахматная нотация – система записи ходов, расположения фигур на доске. Каждое поле на шахматной доске имеет свой «адрес», своё имя. | Знакомятся с понятием шахматная нотация |
| 31 | | Шахматный этикет | Шахматный этикет — это правила игры в шахматы, которые должны строго соблюдаться игроками. Вот некоторые из этих правил: «Тронул — ходи». Если игрок намеренно взялся за фигуру, то должен сделать ею ход. Если игрок хочет поставить фигуру ровно, то во время своего хода он должен сказать: «Поправляю». Как только игрок разжал пальцы, и фигура заняла своё место на шахматной доске, ход | Знакомятся с правилами шахматного этикета |

| | | | | |
|----|--|--------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| | | | <p>считается сделанным. Менять ход в шахматах запрещено.</p> <p>Традиционно перед началом партии и в конце партии (независимо от результата) игроки обмениваются рукопожатием.</p> <p>Во время турнира запрещены любые разговоры игроков друг с другом (кроме предложения ничьей), а также игроков со зрителями и болельщиками.</p> <p>В любой непонятной ситуации игрок может и должен обратиться к судье.</p> | |
| 32 | | Шахматный турнир | Проведение шахматного турнира | Играют и анализируют свою деятельность |
| 33 | | Спортивно - шахматный праздник | Проведение спортивно-шахматного праздника | Принимают участие в спортивно-шахматном празднике |

3–4 классы

| № п/п | Дата | Темы | Основное содержание | Деятельность школьников |
|-------|------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности | Шашки одна из самых популярных логических настольных игр, в которую играют по всему миру. Правила игры в шашки зависит от выбранной вариации. Существует множество видов шашек: русские, итальянские, турецкие, английские, китайские. Основные отличия заключается в системе ходов, количестве фигур и полей на доске. | Знакомятся с правилами игры в русские шашки. Играют, соблюдая правила |
| 2 | | История шашек и шахмат. Название фигур | История шахмат насчитывает около полутора тысяч лет. Вероятно, старейшим известным предком шахмат является индийская игра чатуранга, заимствованная персами. В настоящее время существует множество наборов шахматных фигур. Пешка всегда самая маленькая фигура. Король всегда самая большая фигура. Конь во всех наборах выглядит конем, либо его силуэт просматривается. Ладья обычно выглядит в виде башни. | Правильно называют шахматные фигуры. Играют, соблюдая правила |
| 3 | | Шахматная и шашечная доска. Начальное положение фигур. Название и сила фигур | Шахматная партия ведётся между двумя соперниками на шахматной доске путём передвижения шахматных фигур. Соперником (игроком, партнёром и т. п.) в шахматной партии может быть один человек, коллектив из нескольких человек или компьютер. | Правильно выполняют ходы ладьи и слона. Играют, соблюдая правила в русские шашки |
| 4 | | Правила шашечной игры. Начало партий: «Городская партия», «Обратная городская партия». | В шашечной партии различают три стадии игры: начало (дебют), середину (миттельшпиль) и окончание (эндшпиль). Между всеми этими стадиями существует взаимосвязь, для каждой стадии теорией разработаны свои специфические приемы. | Играют с ладьёй против слона, соблюдая правила игры в русские шашки |
| 5 | | Правила | В шашечной партии различают три стадии игры: | Играют, |

| | | | | |
|-------|--|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | шашечной игры. Начало партий: «Обратная городская партия». | начало (дебют), середину (миттельшпиль) и окончание (эндшпиль). Между всеми этими стадиями существует взаимосвязь, для каждой стадии теорией разработаны свои специфические приемы. | соблюдая правила в поддавки и с ладьей. |
| 6 | | Начало партий: «Кол» | Кол — дебют в русских шашках. Течение дебюта характеризуется сдерживанием обеими сторонами правого фланга соперника. Черные добровольно уступают центр, пытаясь в дальнейшем окружить. Задачей белых является укрепление «тылов» коловой шашки. | Записывают, как обозначается ферзь, ходит на шахматной доске. Играют, соблюдая правила в поддавки. |
| 7 | | Начало партий: «Обратный кол» | Обратный кол — дебют в русских шашках. В этом дебюте коловую шашку ставят черные, а не белые, как в дебюте «Кол». | Играют ферзём против ладьи на разных шахматных полях. Играют, соблюдая правила в русские шашки |
| 8-9 | | Ловушки в начале партии. Первая и вторая ловушка. | Одним из разновидностей шахматных комбинаций, являются ловушки которые встречаются в самом начале партии. Особенный интерес это представляет для начинающих шахматистов, желающих иметь в своем боевом арсенале самые лучшие шахматные ловушки в дебюте. Ловушка в шахматах — это когда, мы заманиваем нашего соперника в такую ситуацию, где он с большой вероятностью может совершить ошибку на шахматной доске. Мы делаем хитрые ходы, содержащие в себе скрытые угрозы, с целью чтобы наш противник ошибся. | Играют, соблюдая правила в русские шашки. Анализируют свои действия |
| 10-11 | | Ловушки в начале партии. Третья и четвертая ловушка | «Ловушки в шашечной партии» является одной из основных при изучении стратегических приёмов и методов разыгрывания партий в русских шашках. | Играют, соблюдая правила в русские шашки |
| 12-13 | | Ловушки в начале партии. Пятая и шестая ловушка. | Одним из разновидностей шахматных комбинаций, являются ловушки, которые встречаются в самом начале партии. | Играют и анализируют свои действия |
| 14-15 | | Шашечные окончания. Четыре дамки против одной. | Четыре дамки выигрывают против одной дамки соперника (независимо от того, где эта дамка располагается на шашечной доске). три дамки гарантированно побеждают одну дамку соперника в случае, если сильнейшая сторона владеет большой дорогой (диагональ a1-h8), выигрыш при этом достигается максимальным ограничением движения неприятельской дамки при помощи построения «треугольника Петрова». | Совершают игровые действия всех изученных фигур против пешки. Играют, соблюдая правила |
| 16-17 | | Шашечные окончания. Три дамки против одной. | Три дамки могут уничтожить одну дамку соперника, расположенную на большой дороге, но лишь в случае ошибки слабейшей стороны (т.е. при правильной игре слабейшей стороны – ничья!) | Совершают игровые действия всех изученных фигур |
| 18-26 | | Учебные игры | Русские шашки - интеллектуально – | Играют, |

| | | | | |
|-------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| | | <p>в шашки. Способы защиты. Открытые и двойные ходы. Обучение алгоритму хода. Учебные игры в шашки. Выигрыш, ничья, виды ничьей. Учебные игры в шашки. Игра в шашки «Уголки» Учебные игры в шашки. Игра «Русские шашки» Учебные игры в шашки. Игра «Поддавки». Учебные игры в шашки. Игра «Волк и овцы». Учебные игры в шашки. Игра «Казачьи». Учебные игры в шашки. Шашечный турнир</p> | <p>спортивная игра, выступает как средство разностороннего воспитания личности ребенка. ель игры — уничтожить шашки противника либо создать для него такое положение, в котором он лишается возможности хода. Побеждает игрок, который сбил все фишки противника или смог заблокировать все доступные ему ходы. В русских шашках по правилам может быть официально зафиксирована ничья. Она объявляется, если оба игрока не могут выиграть, а состязание зашло в логический тупик. Ничья признается и в случае, если последние 15 ходов были сделаны дамками без передвижения простых шашек и взятия фишек противника.</p> | <p>соблюдая правила</p> |
| 27-28 | | <p>Правила шахматной игры. Ходы фигур. Взятие фигур.</p> | <p>Шахматные фигуры — главные «участники» игры. Соперники по очереди перемещают их на доске и могут «съесть» ими чужие фигуры: для этого нужно встать на уже занятую клетку. Кроме того, среди фигур каждой стороны есть по одному королю — его и придется защищать от соперника, одновременно стараясь поставить мат.</p> | <p>Совершают игровые действия изученных фигур.</p> |
| 29 | | <p>Шах и мат. Ничья</p> | <p>Шах. Первый шаг на пути к мату — шах, то есть нападение на короля. Для этого игрок должен расположить свои фигуры так, чтобы на следующий ход он мог атаковать чужого короля. Соперник в свой ход обязан защититься от шаха, чтобы не проиграть партию. Ничья. В шахматах возможен и ничейный результат, причем на самом высоком уровне большая часть партий так и заканчивается. Опытные гроссмейстеры стараются не допускать ошибок и сводят игру к ситуации, когда мат поставить невозможно. Поэтому, например, матч за звание чемпиона мира длится 14 партий, а в случае равного счета проводятся дополнительные игры.</p> | <p>Совершают игровые действия изученных фигур.</p> |
| 30 | | <p>Начало партии</p> | <p>В начале партии у каждой стороны по восемь пешек и восемь особых фигур: король, ферзь, а также по два коня, слона и ладьи. Каждая фигура перемещается по доске по своим правилам.</p> | <p>Совершают игровые действия всех</p> |

| | | | | |
|-------|--|------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| | | | | изученных фигур |
| 31 | | Рокировка. Бой и защита. Размен. Сравнительная сила фигур. | В момент рокировки король не находится под шахом. При рокировке король не встает на клетку, которую на следующий ход может атаковать соперник, и не «прыгает» через такие клетки. Сравнительная сила фигур в шахматах. Поскольку каждая фигура обладает определенными возможностями и особенностями, они имеют разную ценность. Это условный показатель, который не влияет на правила, но помогает лучше ориентироваться в игре. Сила фигур измеряется в пешках — самых слабых «участниках» игры. Ценность коня. Сравнительный вес коня — три пешки. Это соизмеримо со слоном. | |
| 32-34 | | Учебные игры. Соревнования | В 19 в. начинают проводиться международные турниры по шахматам. В 1851г на 1 - ом турнире в Лондоне победу одержал Адольф Андерсен, став первым неофициальным чемпионом мира. По шашкам проводятся чемпионаты Европы с 1965г. , мира - с 1894г. , Всемирные олимпиады - с 1986г. , чемпионаты мира по русским Ш. - с 1985г. | Играют, соблюдая правила. Анализирую причины успеха(неуспеха) |