

Муниципальное казённое образовательное учреждение
«Карамас-Пельгинская средняя общеобразовательная школа»
муниципального образования «Муниципальный округ Киясовский район» Удмуртской Республики»

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
протокол № 1 от 28. 08. 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
приказ № 158 от 31. 08. 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Чёрные и белые

Возраст детей: 8-10 лет.

Срок реализации: 1 год

Составитель: Лопатин
Андрей Михайлович,
педагог дополнитель-
ного образования

д. Карамас-Пельга, 2023 г.

Пояснительная записка

При разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Чёрные и белые» использовались методические пособия автора И. Г. Сухина, научного сотрудника Института теоретической педагогики и международных исследований в образовании, учебник-тетрадь и рабочие-тетради Дерябиной С. Е., тренера-преподавателя Ижевской спортивной шахматной школы:

- Сухин И. Г. Факультативный курс «Шахматы – школе». Программа «Шахматы, первый год». Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1-4). В двух частях. Часть вторая. – М.: Просвещение, 2002, 3-е издание с. 370 – 392.
- Сухин, И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране/ И. Г. Сухин. – М: Поматур, 2000;
- Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких/ И. Г. Сухин. – М.: Астрель; АСТ, 2000.
- Дерябина С. Е., Дерябина Н. Е. Шахматы. Учебник-тетрадь (первая часть). – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2007. – 100с
- Дерябина С. Е., Шахматы. Рабочая тетрадь по шахматам (вторая часть). – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2013. – 56с.
- Дерябина С. Е., Шахматы. Рабочая тетрадь. Первые шаги в шахматах. – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2018. – 52с.

При разработке раздела «Шашки» использовался материал из научно-популярной книги «Шашки – это интересно»:

Герцензон Б. М., Напреенков А. А. Шашки – это интересно. – Ленинград: «Детская литература», 1989. – 175с.

Воспитательное значение игры, ее всестороннее влияние на развитие ребенка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку – знающим, неумелого – умельцем. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой слишком обычным, скучным, надоевшим.

Игра помогает сплотить детский коллектив, включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.

Игра для детей – важное средство самовыражения, проба сил. В играх можно лучше узнать своих обучающихся, их характер, привычки, организаторские способности, творческие возможности, что позволит педагогу найти наиболее правильные пути воздействия на каждого из детей. И, что тоже очень важно, игры сближают взрослых с детьми, помогают установить с ними более тесный контакт.

Настоящая программа предназначена для шахматно-шашечного кружка и предусматривает изучение детьми материала по теории и истории шашек и шахмат, участие в соревнованиях. В процессе занятий шашками и шахматами учащиеся получают целый комплекс полезных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и жизни. Занятия шашками и шахматами развивают у детей мышление, память, внимание, творческое воображение, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений. На протяжении всего периода обучения юные шашкисты и шахматисты овладевают важными логическими операциями: анализом и синтезом, сравнением, обобщением, обоснованием выводов.

Обучение шашечной игре является сложным и трудоемким процессом. Поэтому очень важно довести до сознания учащихся то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе. Без воспитания в себе сильной воли, привычки к самостоятельным занятиям, без соблюдения режима, общефизической подготовки нельзя добиться серьезных результатов в шашках. Эту мысль тренер-педагог должен постоянно подчёркивать во время занятий в кружке.

Для успешной работы кружка требуется достаточное обеспечение оборудованием: набор шашек и шахмат с досками, шахматные часы, демонстрационная доска, аудитория для занятий, шахматно-шашечная литература для начинающих и шашистов низких разрядов.

Программа занятий предусматривает в кратком, описательном виде усвоение основ знаний по теории и практике игры в шашки и шахматы. В творческом отношении систематические занятия по данной программе должны приблизить начинающего шашиста и шахматиста к умению мысленно рассуждать, анализировать, строить на шахматной (шашечной) доске остроумные комбинации, предвидеть замыслы партнера. С дальнейшим совершенствованием техники игры нужно научиться искать и терпеливо находить в каждом положении наиболее целесообразный ход. Наряду с теоретическими знаниями обучаемые должны приобрести опыт практической игры, играя в детском объединении и классе, а также по возможности выступая в различных турнирах и соревнованиях.

Программа на всех этапах обучения предусматривает также знакомство с многовековой историей шахмат и шашек, которая содержит интересные факты, и с организацией шахматного и шашечного движений в нашей стране. Эти сведения нужны учащимся не только для того, чтобы повысить их общую культуру, но и для понимания мировых достижений отечественной шахматной и шашечной школ.

Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала.

Данная программа является **физкультурно-спортивного направления**. Вид – **общеразвивающий**, уровень – **ознакомительный**.

Процесс обучения основывается на совместной деятельности педагога и ребенка по освоению и созданию комфортного и благотворительного мира игры. На привитии умений и навыков, жизненно необходимых во взрослой повседневной жизни, налаживании контактов, формировании коммуникативности ребенка. Эта программа – общий минимум шахматно-шашечной подготовки, который должен освоить нормальный адекватно воспринимающий окружающий мир человек.

Основные формы обучения: учебно-игрово-тренировочные занятия; игры, турниры, соревнования; работа «малых» групп; индивидуальная работа.

Результатом реализации данной программы будет подготовка и проведение турнира среди кружковцев, во-первых, а также дальнейшее продолжение обучения игре последующие годы.

Общее количество часов – 68 ч.

Занятия проводятся 1 раз еженедельно, по 2 часа. Формы занятий в основном лекционные, демонстрационные и репродуктивные.

Набор детей свободный. Возраст учащихся 8-10 лет.

Методы преподавания включают в себя: беседы, разъяснения, показы (демонстрации), репродукции (практические игры). Каждое занятие включает в себя, как правило, теоретическую и практическую часть. Объяснение теоретического материала, практических заданий сопровождается демонстрацией игры или части игры. Также предусматриваются домашние задания (желательно с привлечением родителей, старших родственников и друзей) для более лучшего закрепления материала.

Цель: Достижение первичного (начального) обучения детей младшего школьного возраста теории и практике игры в шашки и шахматы с целью воспитательного содействия в развитии их интеллектуального мышления.

Задачи:

- Научить детей первоначальным навыкам игр в шашки и шахматы;
- Привить интерес к шахматам, шашкам;
- Воспитывать у детей желание к совместной деятельности;
- Познакомить с историей шахмат и шашек.
- Развивать умственные способности учащихся: логического мышления, умения производить расчеты на несколько ходов вперед, образное и аналитическое мышление

Актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Новизна и отличительная особенность – попытка соединить в данной программе обучения двум интеллектуальным играм, близким и в то же время очень разным, шашкам и шахматам.

Педагогическая целесообразность: Шахматные и шашечные игры развивают такие важнейшие качества ребёнка как: усидчивость, целеустремлённость, выдержку, внимательность, наблюдательность, предметно-образное мышление, эмоциональную возбудимость, что с давних пор приобрели особую социальную значимость. Курс носит *развивающую, деятельностьную и практическую направленность*. Программа и методы её преподавания связана с возрастными особенностями детей 6-8 летнего возраста.

Перспектива программы данного курса состоит в том, что, получив необходимые начальные навыки деятельности, ребята продолжают их совершенствовать и в дальнейшем. Продолжение обучения может быть продлено и в последующем.

Национально-региональный компонент: В течение данного курса дети знакомятся и узнают о шахматистах и шашкистах (о сподвижниках этих игр) Удмуртской Республики (Дерябина С. Е., Чижов А. Р.), своего района (Безбожник Г. Т., Коробейников Ю. Н., Япаров С. Н. и т. д.), своего населённого пункта (Япаров С. Н., Артанов Н. А., Габитов Г. В.), выпускниках (чемпионах школы) своей родной школы (Зямбеков М. В., Яковлев А. М., Тукаев А. М., Лопатин Д. А., Тукаева Е. Г., Курбанова А. Х. и т. д.)

Учебный план

№ п/п	Раздел, тема	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля
1.	Организационное занятие	2	2	-	
1.1.	Формирование учебной группы. Собеседование.	1	1	-	
1.2.	Знакомство с программой работы кружка	1	1	-	
2.	Шашки	30	8	22	
2.1.	Азбука шашечной игры	4	1	3	Выполнение дидактиче-

					ских заданий и задач.
2.2.	Комбинации в шашках	4	1	3	Работа над диаграммами по тематике. Ситуационные шашечные задачи, этюды.
2.3.	Ловушки в начале партии	4	1	3	Работа над диаграммами по тематике. Ситуационные шашечные задачи, задания и упражнения
2.4.	Позиция – основа игры	10	2	8	Решение задач по диаграммам. Матч одновременной игры с педагогом.
2.5.	Окончания шашечных партий	4	1	3	Решение задач на диаграммах по тематике. Игры с соперником на результат.
2.6.	Начало партий	4	2	2	Тест по изученным темам. Турнир.
3.	Шахматы	36	13	23	
3.1.	Первоначальные сведения о шахматах. Шахматная доска	3	1	2	Дидактические игры. Решение заданий и упражнений по тематике в рабочей тетради.
3.2.	Шахматные фигуры	2	1	1	Дидактические игры. Решение заданий и упражнений по тематике в рабочей тетради.
3.3.	Начальная расстановка фигур	4	2	2	Дидактические игры. Решение заданий и упражнений по тематике в рабочей тетради. Выполнение практических заданий на шахматной и демонстрационной доске
3.4.	Ходы и взятие фигур	15	5	10	Дидактические игры. Решение заданий и упражнений по тематике в рабочей тетради. Выполнение практических заданий на шахматной и демонстрационной доске
3.5.	Цель шахматной партии	6	3	3	Решение заданий и упражнений по тематике в

					рабочей тетради. Выполнение практических заданий на шахматной и демонстрационной доске
3.6.	Игра всеми фигурами из начального положения	4	1	3	Практическая игра друг с другом на результат и выполнение практических заданий
4.	Итоговое занятие	2	-	2	Шахматный турнир: «В память о педагоге-шахматисте Семёне Николаевиче Япарове»
	Итого	68	21	47	

Содержание программы

1. Организационное занятие.

1.1. Формирование учебной группы. Беседы с учащимися. Запись желающих в объединение.

1.2. Знакомство с программой работы кружка. Ознакомить учащихся с программой, с целями, методикой проведения занятий. Правила ТБ.

2. Шашки

2.1. Азбука шашечной игры. Доска и шашки. Шашечная нотация и запись партий. Название диагоналей доски.

2.2. Комбинации в шашках. Как найти шашечную комбинацию. Удар с поля b2. Удар с поля d2. Удар с поля f2. Удар с поля h2. Не пропустить в дамки.

2.3. Ловушки в начале партии. Попасты в ловушку – это значит понести материальные потери или получить проигранную позицию. Простые ловушки (первая – седьмая ловушки). Ловушки средней сложности (восьмая – тринадцатая ловушки).

2.4. Позиция – основа игры. Как можно выиграть пешку. Что называется оппозицией. Размен и выигрыш темпа. Связка. Зажим. Жертва. Использование свободного темпа. Использование самоограничения.

2.5. Окончания шашечных партий. Вперед в дамки. Три дамки против одной. Треугольник Петрова. Как провести в дамки шашку с1. Простые шашки против простых шашек. Дамки против простых шашек.

2.6. Начало партий. Выбор первых ходов. Знакомство некоторыми дебютами: «Городская партия», «Рожон», «Тычок» и др.

3. Шахматы

3.1. Первоначальные сведения о шахматах. Шахматная доска. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта-хвастунишки». Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические

задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль». Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Приключения в Шахматной стране». Дидактическое задание «Диагональ».

3.2. Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая»,

3.3. Начальная расстановка фигур. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

3.4. Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса).

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».

Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».

Ладья против слона. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

Ферзь против ладьи и слона. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».

Конь против ферзя, ладьи, слона. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Пешка. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».

Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга».

Король против других фигур. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».

3.5. Цель шахматной партии.

Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».

Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».

Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «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».

3.6. Игра всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Повторение программного материала.

4. Итоговое занятие. Шахматный турнир: «В память о педагоге-шахматисте Семёне Николаевиче Япарове». Турнир среди кружковцев. Награждение победителей. Вручение памятных, поощрительных призов.

Цель: создание условий для саморазвития и самореализации творческой, ответственной, инициативной, компетентной личности.

Задачи:

- создавать необходимые условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального и физического здоровья учащихся;
- способствовать воспитанию чувства ответственности, дисциплины и внимательного отношения к товарищам;
- поддерживать творческую активность учащихся;
- формировать потребность к самообразованию, воспитанию своих морально-волевых качеств;
- развивать у воспитанников эстетические чувства и умение видеть красоту шашечных и шахматных партий, композиций;
- Формировать потребность учащихся в постоянном пополнении своих знаний, в укреплении своего здоровья;

Направление деятельности:

1. Формирование и развитие здорового образа жизни учащихся, поддержка интеллектуального и физического развития

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Форма и название мероприятия	Сроки проведения
Направление 1. Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся		
1	Участие в акции «Сто добрых дел»	октябрь
2	Участие в турнире по шахматам и шашкам среди учащихся школы	декабрь
3	Мастер-класс «Шахматы для всех»	февраль
4	Встреча с учительницей МКОУ «Карамас-Пельгинская СОШ» Ореховой М.Н.	март
5	Участие в конкурсах различных уровней.	В течение года

Ожидаемые результаты

К концу обучения обучающиеся приобретут следующие знания:

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.
- шахматные и шашечные правила игры;
- Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.
- основные тактические приемы игры в шашки и шахматы;
- правильно разыгрывать дебют по шашкам и шахматам;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- грамотно располагать шашки на доске и обеспечивать их взаимодействие;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие шахматные и шашечные окончания;
- Правила и положения изученных игр для дальнейшего распространения среди сверстников и младших ребят.

К концу обучения обучающиеся приобретут следующие умения:

- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную и шашечную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- Подбирать материал по теме;
- Участвовать в играх, конкурсах, мероприятиях и соревнованиях;
- Выполнять правила поведения в игровой обстановке.

Условия реализации программы

1. Формы подведения итогов реализации программы (шашечный турнир среди кружковцев, шахматный турнир среди кружковцев, участие в школьных и районных соревнованиях)
2. Материально-техническое оснащение: ученическая мебель, школьные принадлежности, наборы шашек и шахмат демонстрационная шахматная магнитная доска, фотоаппарат, компьютеры, сканеры, ксероксы, демонстрационная доска.
3. Научно-техническая и методическая оснащенность: интернет-ресурсы, библиотечка необходимой литературы, набор дидактических материалов, таблиц и наглядных пособий, видеотека, пакет творческих заданий по тематике, способствующих созданию оптимальных условий развития познавательной активности и др.
4. Реализация программы осуществляется педагогом с опытом работы с детскими объединениями. Программа может реализовываться педагогами дополнительного образования, учителями начальных классов, учителями физической культуры со средне-специальным и высшим образованием.

Календарный учебный график

Месяц	День недели	Количество часов
Сентябрь	Пятница	2
Октябрь	Пятница	2
Ноябрь	Пятница	2
Декабрь	Пятница	2
Январь	Пятница	2
Февраль	Пятница	2
Март	Пятница	2
Апрель	Пятница	2
Май	Пятница	2

Список литературы

1. <http://chessdeti.ru/articles/slovar.html>
2. <http://childkingdom.club/shahmaty/shahmatyi-na-russkom/>
3. <http://izhchess.ru/>
4. <http://mexalib.com/tag/шашки>
5. <http://ruchess.ru/>
6. <http://udmchess.ru/>
7. <http://www.klex.ru/owk>
8. http://www.kombinashki.ru/terminy_shashek.php

9. Абдрашитов Б. М., Абдрашитов Т. М., Шлихунов В. Н. Учитесь мыслить нестандартно. – М.: издательство «Просвещение», 1996. – 126с.
10. Авербах Ю. Л., Бейлин М. А., Путешествие в шахматное королевство. М.: издательство «Физкультура и спорт», 1972. – 288с.
11. Борисов Е.В. Сборник образовательных программ дополнительного образования детей. Выпуск 5. – М.: МГДД(Ю)Т
12. Владимиров Я. Г., 1000 шахматных задач. – М.: АСТ: Астрель, 2005. – 490с.
13. Гарднер М. Математические чудеса и тайны. – М.: издательство «Наука», 1986. – 124с.
14. Герцензон Б. М., Напреенков А. А. Шашки – это интересно. – Ленинград: «Детская литература», 1989. – 175с.
15. Гершунский Б. С., Костьев А. Н. Шахматы – школе. – М.: «Педагогика», 1990. – 333с.
16. Городецкий В. Б. Самоучитель игры в русские шашки (издание второе). М.: издательство «Физкультура и спорт», 1967. – 127с.
17. Гринченко И.С. Игравтеории, обучении и воспитании (учебно-методическое пособие). – М.: «ЦГЛ», 2002
18. Гришин В. Г., Ильин Е. И., Шахматная азбука или первые шаги по шахматной доске. – М.: издательство «Физкультура и спорт», 1972. – 68с.
19. Гришин В. Г., Малыши играют в шахматы: Книга для воспитателя детского сада: Из опыта работы. – М.: издательство «Просвещение», 1991. – 158с.
20. Гуреев Н. В. Активный отдых. – М.: «Советский спорт», 1991. – 59с.
21. Дерябина С. Е., Дерябина Н. Е. Шахматы. Учебник-тетрадь (первая часть). – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2007. – 100с.
22. Дерябина С. Е., Шахматы. Рабочая тетрадь по шахматам (вторая часть). – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2013. – 56с.
23. Дерябина С. Е., Шахматы. Рабочая тетрадь. Первые шаги в шахматах. – Ижевск: Типография Удмуртского государственного университета, 2018. – 52с.
24. Зноско-Боровский Е. А., Теория середины игры в шахматах. – Ленинград: Издательство типография фабрики «Светоч», 1925. – 256с.
25. Кобленц А. Н., Уроки шахматной стратегии. – М.: издательство «Физкультура и спорт», 1983. – 111с.
26. Куперман И. И., На чёрных диагоналях. – М.: издательство «Детская литература», 1970. – 319с.
27. Лисицын Г. М., Стратегия и тактика шахмат. – М.: издательство «Физкультура и спорт», 1958. – 542с.
28. Никитина Г. А. Народная педагогика удмуртов. – Ижевск: издательство «Удмуртия», 1997. – 135с.
29. Олехник С. Н., Нестеренко Ю. В., Потапов М. К. Старинные занимательные задачи. – М.: издательство «Наука», 1988. – 159с.
30. Сухин И. Г. Удивительные приключения в Шахматной стране/ И. Г. Сухин. – М.: Поматур, 2000;
31. Сухин И. Г. Факультативный курс «Шахматы – школе». Программа «Шахматы, первый год». Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1 – 4). В двух частях. Часть вторая. – М.: Просвещение, 2002, 3-е издание с. 370 – 392.
32. Сухин И. Г. Шахматы для самых маленьких / И. Г. Сухин. – М.: Астрель; АСТ, 2000.

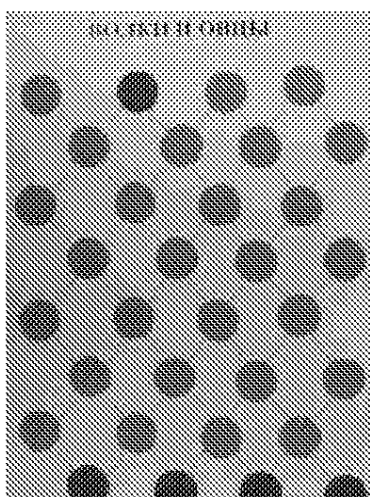
Игры, подготавливающие детей к игре в шашки и шахматы

Игры «Мельница», «Болотуду», «Сиджа», «Турецкие шашки» и другие для двух человек. Дети 6-7 лет могут играть самостоятельно, без участия взрослых. Это игры, развивающие образное и логическое мышление, самостоятельность поиска решения, настойчивость в стремлении одержать победу в очередной партии.

На начальном этапе лучше предложить детям игры на передвижение, и только после того как дети их освоят, перейти к играм шашечного хода.

Правила игр на передвижение

ВОЛК И ОВЦЫ



Одна фишка – Волк – один игрок

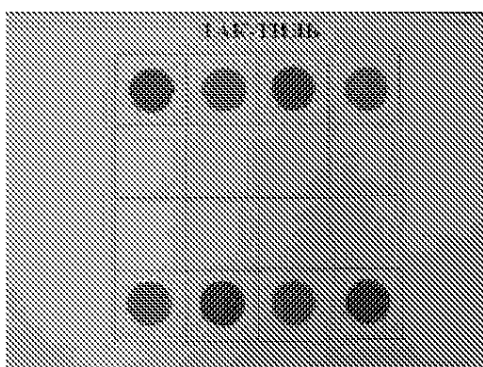
Четыре фишки – Овцы – второй игрок

Фишки на поле. Все фишки ходят только по линии, за один ход фишку можно передвинуть на один кружок.

Первый ходит Волк, он может ходить вперед и назад. Овцы ходят только вперед.

Задача Овец: запереть Волка, чтобы ему было некуда идти.

Задача Волка: прервать цепь Овец и оставить их позади.



ТАК - ТИЛЬ

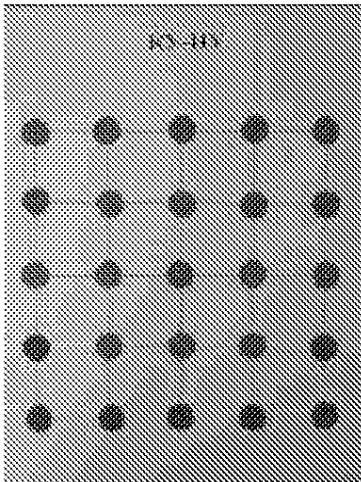
Каждый из играющих ставит свои *четыре* фишки по обеим сторонам поля, через одну с фишками противника, как показано на игровом поле. За один ход можно передвинуть свою фишку на одну свободную клетку вверх или вниз, вправо или влево, но не по диагонали.

Снимать фишки противника нельзя.

Задача – расположить три фишки своего цвета в

один ряд по вертикали, горизонтали или по диагонали. Выигрывает тот, кто составит первым.

КУ – НУ



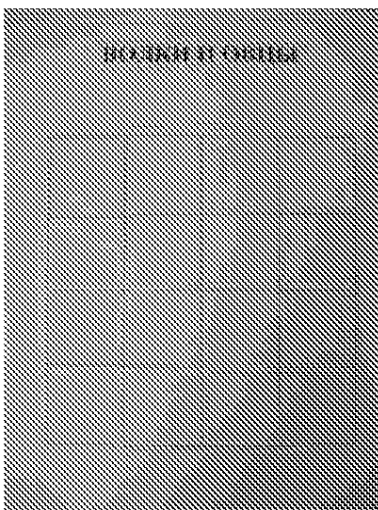
Семь твоих воинов стоят на одном берегу, а *семь* моих на другом.

Кто из них быстрее успеет перейти по камушкам на тот берег?

Бросаем жребий. Любой из воинов, прыгает на свободный соседний камень, но только по диагонали, теперь точно также прыгает мой воин.

Оставаться всему отряду на месте никак нельзя: разве удержишь долго равновесие, стоя на скользком камне посреди бурного потока? Если все пересечения – камушки впереди уже заняты, то придется прыгать назад – опять по диагонали – на свободное место.

ВОЛКИ И ОВЦЫ



На поляне гуляет *две* овечки. Вдруг приходят *два* волка и говорят:

- Уходите отсюда это наша поляна
- Нет наша! – отвечают овцы – Не уйдем!
- Ну, тогда мы вас съедим
- Это мы еще посмотрим – говорят овцы – кто кого съест
- Ах, так?! – удивились волки

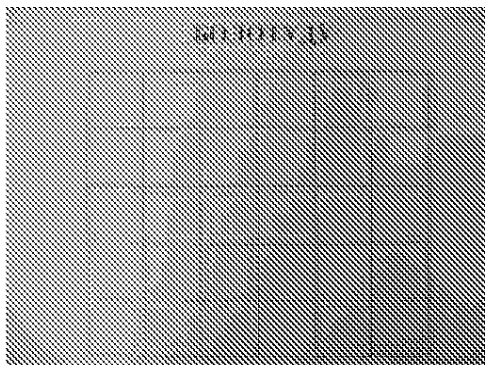
Тогда давайте играть! Разделили квадратную поляну на 16 клеток, встали по углам.

- А дальше что? – спрашивают овцы
- Будем ходить по очереди: то волк, то овца, волк, овца, причем каждый из нас может передвигаться на соседнюю клетку вперед, назад, влево или вправо – в общем, на одну клетку по вертикали или горизонтали. Но если овца вдруг зазеваается и окажется на какой-нибудь соседней клетке по диагонали, то волк очередным ходом может съесть ее! Тогда он ставит на клетку, где была овца, а та уходит с поляны
- А если волк зазеваается? – спросили овцы
- Тогда уже овца может съесть волка. Если захочет, конечно.

Кто в конце на поляне останется, тот и выиграл.

Правила игр шашечного хода

БОЛОТУДУ

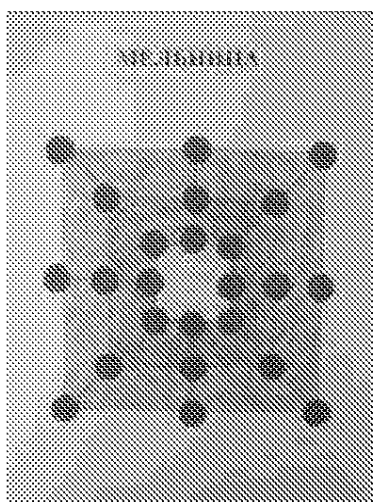


У каждого игрока **12 фишек** одного цвета.

Выставляют фишки по очереди. За каждый ход на любую клетку поля ставит по 2 фишки, но так, чтобы между ними оставалось не менее двух клеток (по вертикали, горизонтали, диагонали). Когда все фишки расставлены ими начинают ходить: на любую соседнюю клетку по горизонтали или вертикали, но не по диагонали. Тот кто составит три фишки в ряд, имеет право снять одну из фишек противника, если она примыкает к выставленной тройке фишек. Освободившуюся при этом клетку он может занять следующим ходом, но не обязательно: можно пойти и другой фишкой.

Право снимать фишку противника получает каждая новая выставленная тройка, если она на новом месте игрового поля или на старом, но одна из фишек заменилась новой.

Играют до тех пор, пока у одного из игроков осталось 2 фишки.



МЕЛЬНИЦА

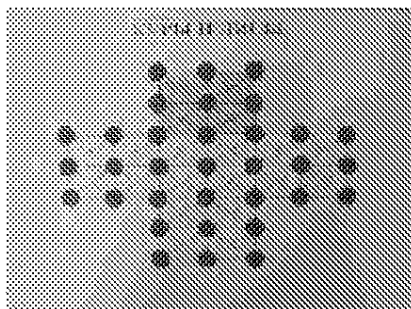
Два игрока у каждого по **9 фишек одного цвета**.

Каждый из играющих по очереди выставляют по одной своей фишке на любой кружок игрового поля, пока не будут расставлены все 18 фишек. Затем играющие начинают передвигать фишки по линии, с одного кружка на другой, в любом направлении. Если фишки одного цвета встанут на одной линии (горизонтально или вертикально), то они называются «мельница». Сделавший «мельницу» имеет право снять с поля любую фишку противника. Поэтому каждый играющий старается расставить свои фишки, чтобы сделать «мельницу» и в тоже время помешать сделать «мельницу» другому.

Играющий может сделать двойную «мельницу», которая состоит в том, что четыре фишки конец двух параллельных линий, а пятая в середине, передвигая ее вперед и назад, можно с каждым ходом строить все новые «мельницы», снимая при этом фишки противника.

Проигравший считается тот, у кого осталось менее 3х фишек или фишки заперты.

КУРЫ И ЛИСЫ



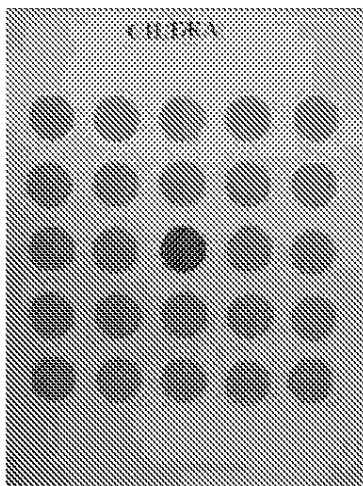
В игре участвует 2 человека. Для игры нужно **2 фишки «Лисы»** устанавливаются в левом и правом передних углах «лисий дом» (обозначен красным цветом на поляне). **«Куры» 20 фишек** занимают свободные точки напротив «лисего дома». Причем точки рядом с «лисами» остаются свободными.

Цель игры – окружить домик лисы и по возможности занять его. Первым ходят «куры», ходят на

одну клетку только вперед и в сторону, назад нельзя ходить. «Лисы» ходят вперед, назад, в сторону, по диагонали и могут срубить «кур», в том числе и несколько штук подряд, если за каждой последующей фишкой есть свободная точка. Если играющий упустил возможность сбить «курицу», то противник может поймать его, т.е. забрать одну «лису». Пойманную «лису» можно получить назад, обменяв ее на следующую «курицу», сбитую оставшейся «лисой».

Если в лисьем доме заняты все 9 точек «курами», то «лисы» проигрывают. Если «кур» осталось 8 фишек, то выиграли «лисы».

СИДЖА



Играют двое, у каждого игрока по **12 фишек одного цвета**, которые они расставляют по 2 за каждый ход на любое клетки игрового поля.

После расстановки фишек можно делать ход в любом направлении на свободную ячейку. Если вам удалось поставить рядом с фишкой противника с двух сторон свои фишки, то она считается «закрытой» и снимается с поля. Фишки, закрытые при расстановке не снимаются.

Выигрывает тот, кому удалось снять с поля больше числа фишек противника.

Подсчет делается тогда, когда на поле остается мало фишек и дальнейшие ходы не дают возможности

снимать фишки противника.

СЕНЕГАЛЬСКИЕ ШАШКИ

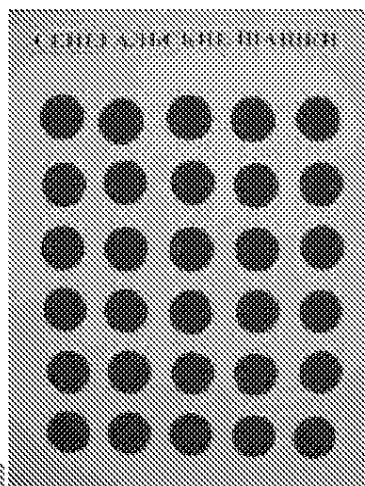
та и расставляют их поля 2 ряда и 2 ячейки в средние ячейки средне-

в стороны.

По диагонали и назад бить. Если ваша фишка она снимается. Игра заканчивается не имеет возмож-

шек на поле.

ЛЕОПАРДЫ И СТА-



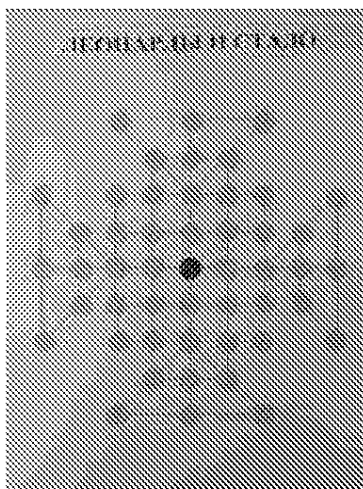
Два игрока берут по **14 фишек разного цвета**, так, чтобы занять со своей стороны игрового третьем ряду. В итоге пустыми остаются две го (третьего) ряда.

Ходить можно на свободную ячейку вперед и

ходить нельзя. Фишки противника можно рудостигла крайнего противоположного ряда, то канчивается тогда, когда не один из противности для хода.

Выигрывает тот, у кого больше осталось фи-

ДО



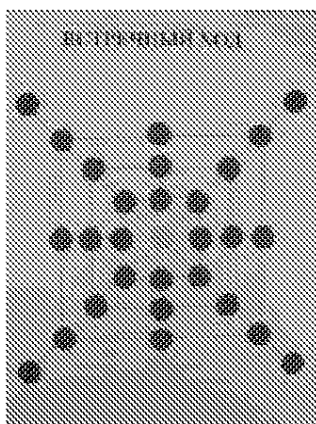
В игре играют два человека. У одного играющего **2 желтые фишки «леопарды»**, у другого **24 синие фишки «коровы»**.

Цель играющего «коровами» – поставить фишки противника в такое положение, когда они не смогут двигаться. **Цель** играющего «леопардами» убрать с поля столько фишек противника, что оставшиеся уже не смогут помешать передвижению «леопардам».

Начинает игру «леопард» он ставит 1 фишку в центральную точку игрового поля. Затем ходит «корова» в любую точку поля, затем второй «леопард», ход «коровы». Затем «леопарды» начинают двигаться по полю. «Коровы» не двигаются, пока последняя из них не окажется на поле.

Фишки передвигаются по полю в любом направлении вдоль линий, но только на следующей пустую точку. «Леопарды» могут срубить фишки противника, но если есть за ней свободная точка. «Коровы» рубить не могут

ВСТРЕЧНЫЙ ХОД



Играют два человека. У каждого по 2 *фишки* на своей половине игрового поля – красные кружки.

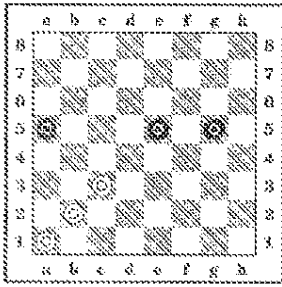
Игровая задача нужно перевести свои фишки на место фишек противника, при этом каждая из фишек должна пройти через центральный желтый круг.

Ход возможен только по линиям, соединяющим точки игрового поля. Если в игре создается ситуация, при которой 1 из игроков не может передвинуть

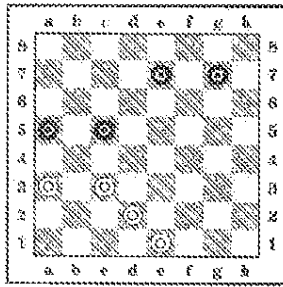
никуда свою фишку, то он пропускает ход

Задания-задачи

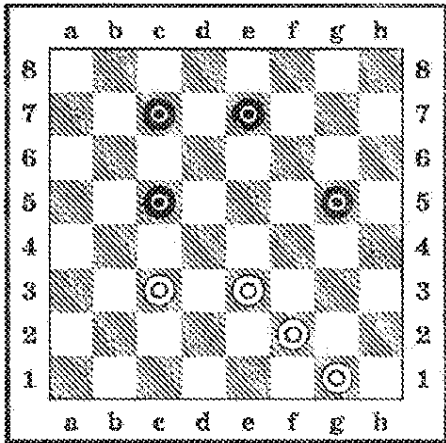
Удар с поля «f8»



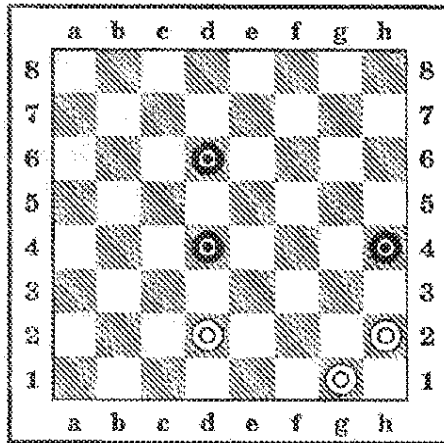
Удар с поля «d1»



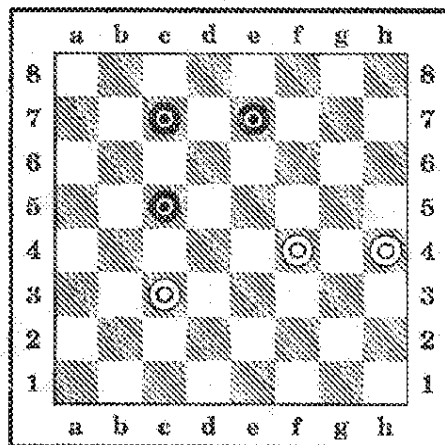
Удар с поля «f2»



Удар с поля «g1»

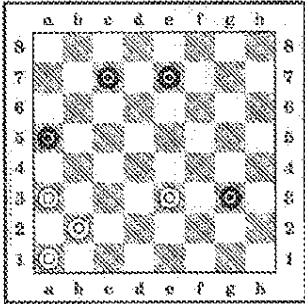


Удар с поля «h4»

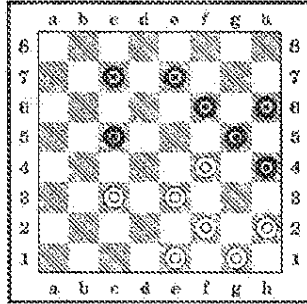


2. Во всех нижеприведенных позициях
белые начинают и играют так же в 3.5 ходе.

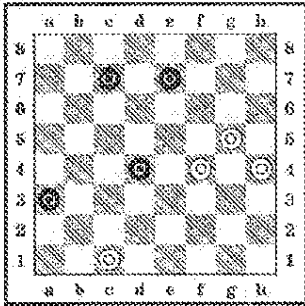
Удар с поля «b2»



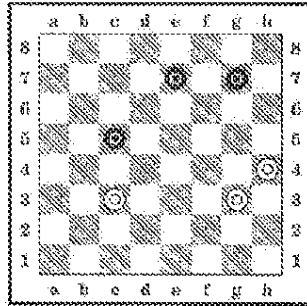
Удар с поля «g3»



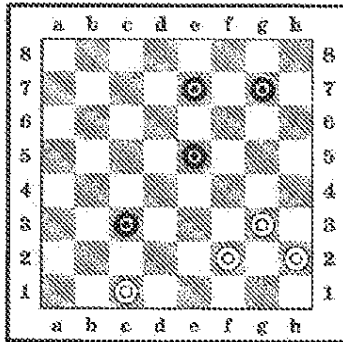
Удар с поля «d4»



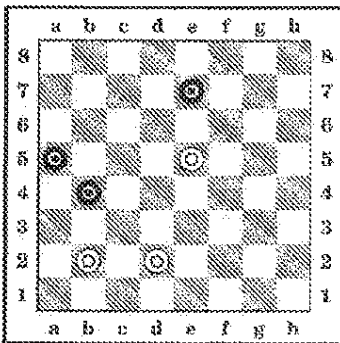
Удар с поля «h4»



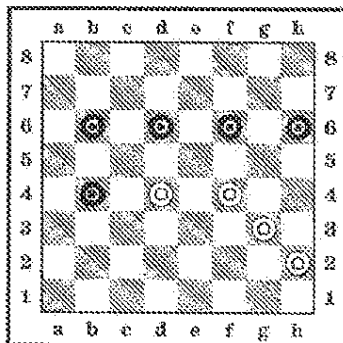
Удар с поля «h2»



3. На примере этой позиции
вы узнаете, что такое «перенос».

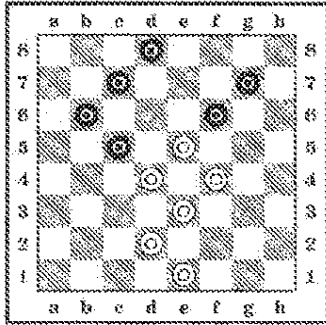


4. Эта задача называется
«удар по багману».



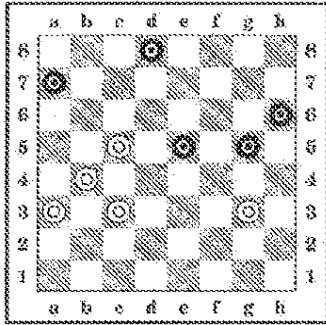
КОМБИНАЦИИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ШАХИСТОВ

Удар с поля «d2»



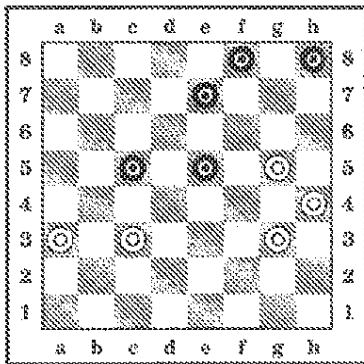
коня с поля d2
 e4:f3
 e4:f1

Удар с поля «b4»



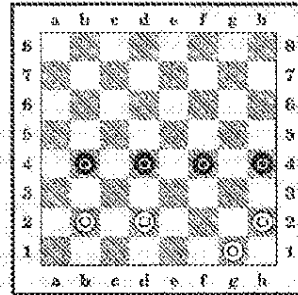
коня с поля b4
 a2:c2
 c3:d5

Удар с поля «b4»



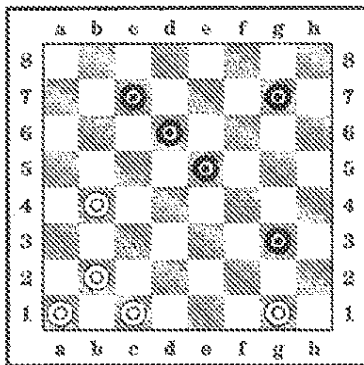
коня с поля b4
 a2:c2
 c3:d5

Удар с поля «g1»



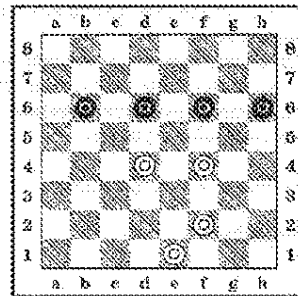
коня с поля g1
 f3:f2
 f3:f1

Удар с поля «h1»



коня с поля h1
 g3:g2
 g3:g1

Удар с поля «d1»



коня с поля d1
 e3:e2
 e3:e1

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

Дидактические игры и задания

«**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.** Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

«**Угадайка**». 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.** 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.

Дидактические игры и задания

«**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.** 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.

Дидактические игры и задания

«**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.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6–7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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

Дидактические игры и задания

«Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

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

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

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

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

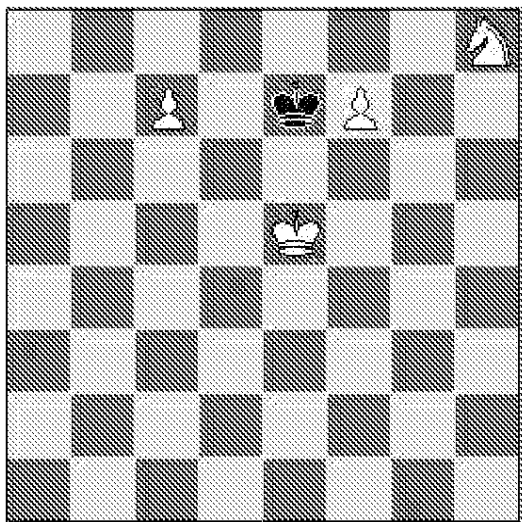
«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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

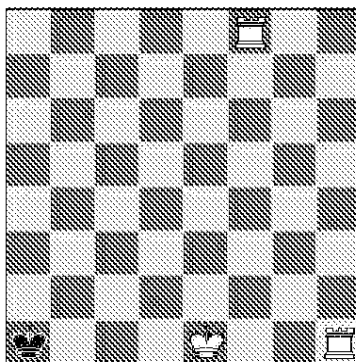
Дидактические игры и задания

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Белые начинают и дают мат в три хода.

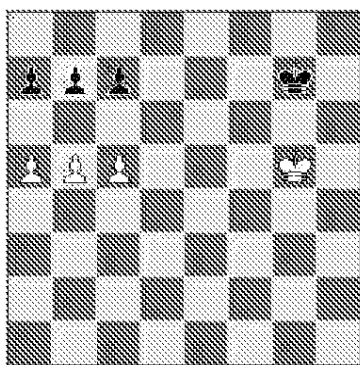


Белые начинают и дают мат в 2 хода.



Ход белых. Белые выигрывают,

проведя пешку.



Ответы

Белые начинают и дают мат в три хода.

Подсказка: Почему нельзя превращать пешки в ферзей?

Ответ: 1. c8Л! Крд7 (единственный ход) 2. f8Л! Кре7 (снова единственный ход) 3. Лf7X

Белые начинают и дают мат в 2 хода.

Подсказка: белый король еще не рокирован. До такого самостоятельно и не додумаешься.

Ответ: 1. Лf2 Крb1 2. 0-0X!!

Ход белых. Белые выигрывают, проведя пешку.

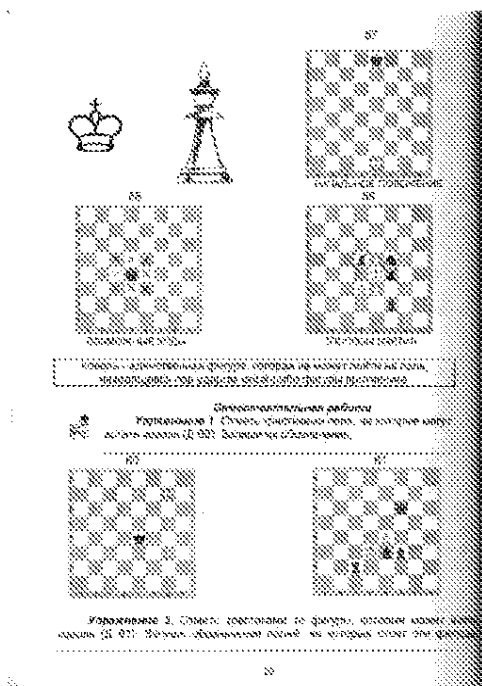
Подсказка: жертва двух пешек ради проведения последней в ферзи

Ответ: 1. b6! (черные вынуждены взять эту пешку, чтобы она не прошла в ферзи) ab или cb. Рассмотрим оба варианта: 1. ... ab 2. cb! bc 3. ab – и эту пешку уже нельзя удержать.

1. ... cb 2. a6! ba 3. c6. Черный король уже не успевает остановить эту пешку (см. правило квадрата)

Работа с учебником-тетрадью «Шахматы»

(авторы: Дерябина С. Е., Дерябина Н. Е.)

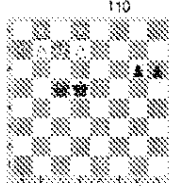
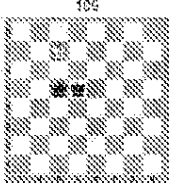


СПОСОБЫ ЗАЩИТЫ ОТ ШАХА



- Задание 2.** 1. Какой ход должны сделать белые, чтобы защититься от шаха (д. 106)
 2. Как белым удалось защититься от шаха (подчеркни):
 а) *велел фигуру, объявляющей шах;*
 б) *ушли королем с линии действия фигуры.*

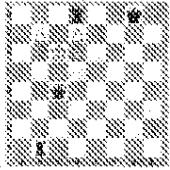
3. Запиши в рамку первый способ защиты от шаха.



- д. 106. 1. Какой ход должны сделать белые, чтобы защититься от шаха
 2. Как белым удалось защититься от шаха
 а) *велел фигуру, объявляющей шах;*
 б) *перекрест линии действия белой фигурой.*

Запиши в рамку второй способ защиты от шаха.

- д. 110. 1. Какой ход должны сделать белые, чтобы защититься от шаха
 2. Как белым удалось защититься от шаха
 а) *ушли королем с линии действия фигуры;*
 б) *перекрест линии действия белой фигурой.*



3. Запиши в рамку третий способ защиты от шаха.

Способы защиты от шаха.

1. _____

2. _____

3. _____

Шахматная таблица

Составьте таблицу 1. Фигуры, их характеристики.

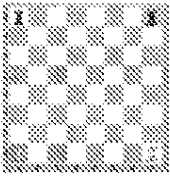
Фигуры	Свойства и характеристики	Перемещение по клеткам		Действие на поле		Сфера действия	
		Фигуры	Клетки	Фигуры	Клетки	Фигуры	Клетки
1 Пешка	▲						
2 Слон	▲						
3 Конь	▲						
4 Ферзь	▲						
5 Король	▲						
6 Каролинг	▲						



1.2.1. ПАДЬЯ

Задание. Откройте и заполните таблицу!

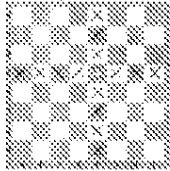
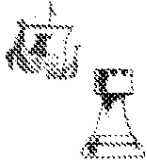
15



- 1) количество ладий в начальном положении (смотри Д 15);
- 2) на каких полях расположены ладьи в начальном положении (смотри Д 15);
- 3)
 - а) направление хода ладьи (вертикаль / горизонталь / диагональ) (смотри Д 16);
 - б) числа полей, на которые ходят ладьи

4) Как бьет ладья, если она может бить только те фигуры, которые отмечены крестиками (смотри Д 17).

16



17

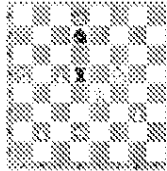
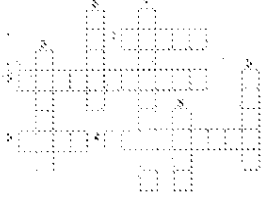


Таблица 1. Ладья. ее характеристики

Начальное положение Д 15		3. Возможные ходы Д 16		4. Стрелки боячей Д 17	
1. Какие-нибудь фигуры	2. Начальное поле	направление		число полей	
белая	черная	белая	черная	направление	число полей

Может ли ладья перепрыгивать через фигуры (Д 17)?

Упражнение 2. Раскрой картинку.



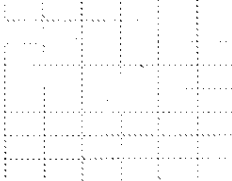
По ориентации:

1. Фигуры, которые ходят только вперед;
2. Поле, на котором стоит ладья в начальном положении;
3. Фигуры, которые бьют только по диагонали;
4. Поле, если ладья может бить по этому полю.

По цвету:

5. Фигуры, которые ходят только на свои поля, но не бьют;
6. Фигуры, которые бьют по своим и чужим;
7. Поле, на котором стоит ладья в начальном положении;
8. Фигуры, которые ходят только вперед;
9. Фигуры, которые ходят только по диагонали.

Упражнение 4. Составь картинку.

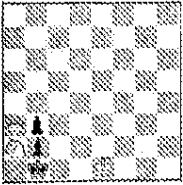


ШАХМАТНЫЕ
ЗАДАЧИ
МИНИАТЮРЫ



1

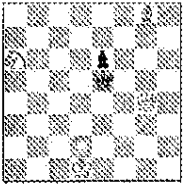
В. Кларк
Математический шахматы
1874
Редакция: В. Удинов



Мат в 2 хода

2

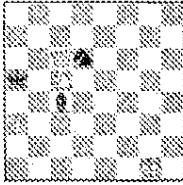
В. Кларк
Математический шахматы
1874



Мат в 2 хода

3

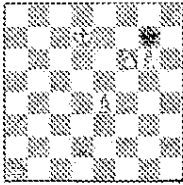
А. Гамбетта
Шахматы и шахматные задачи
1889
Редакция: В. У.



Мат в 2 хода

4

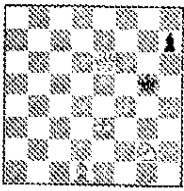
Н. Мухомов
Шахматные задачи
1882



Мат в 2 хода

5

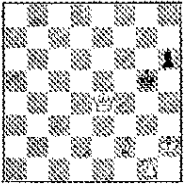
Э. Мухомов
«Шахматные обозрения»
1883
Редискин В. Ч.



Мат в 2 хода

6

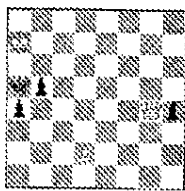
В. Чернышев
«Шахматный журнал»
1893
Редискин В. Ч.



Мат в 2 хода

7

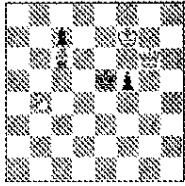
Ю. Матв
«Шахматные обозрения»
1879
Редискин В. Ч.



Мат в 2 хода

8

Я. Тарнопольский
«Шахматный журнал»
1893

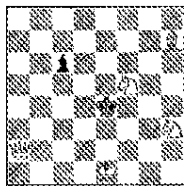


Мат в 2 хода

12

9

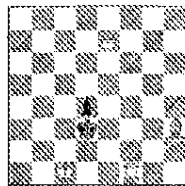
Г. З.
«Шахматный журнал»
1897



Мат в 2 хода

11

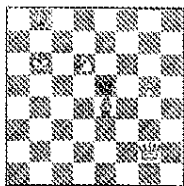
И. Мясоедов
«Шахматный журнал»
1886
Редискин



Мат в 2 хода

10

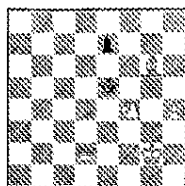
И. Терзиане
«Шахматные обозрения»
1892



Мат в 2 хода

13

В. Гофман
«Шахматный журнал»
1909

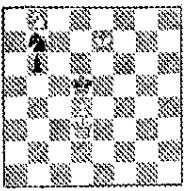


Мат в 3 хода

15

13

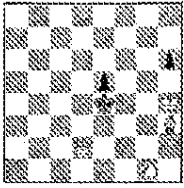
Э. Монтесс
«Шахматный сборник»
1971



Мат в 2 хода

14

Э. Монтесс
«Шахматный сборник»
1971

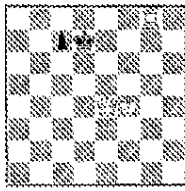


Мат в 2 хода

15

15

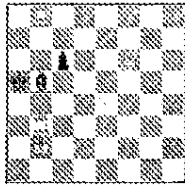
А. Галевский
«Шахматный сборник»
1968



Мат в 2 хода

16

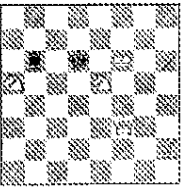
Н. Мазанков
«Шахматный сборник»
1968



Мат в 2 хода

17

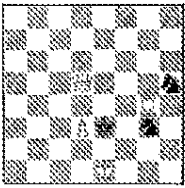
Н. Мазанков
«Шахматный сборник»
1968



Мат в 2 хода

18

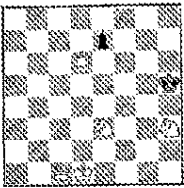
А. Вурнозер
«Шахматный сборник»
1974



Мат в 2 хода

18

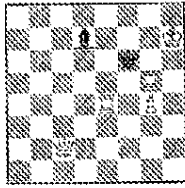
К. Гауэрман
«Шахматный сборник»
1973
Исправлено П. П.



Мат в 2 хода

19

К. Гауэрман
«Шахматный сборник»
1974

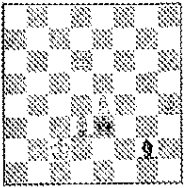


Мат в 2 хода

18

21

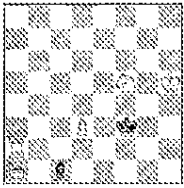
К. Тарман
«Ренат» Школа/Школа
1999



Мат в 2 хода

22

А. Галюгов
«Искра»
1986

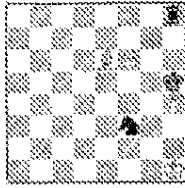


Мат в 2 хода

19

23

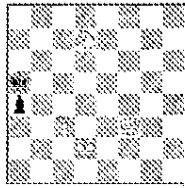
Д. Заслонов
«Юность» Школа/Школа
1987



Мат в 2 хода

24

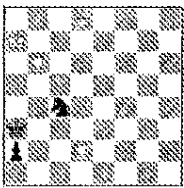
Д. Купченко
«Искра» Школа/Школа
1976



Мат в 2 хода

25

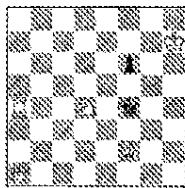
Д. Купченко
«Лит. Работники» Школа
1999



Мат в 2 хода

27

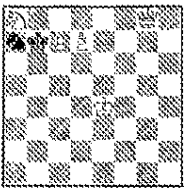
Д. Купченко
«Работ. Нар. Чест.»
1978



Мат в 2 хода

26

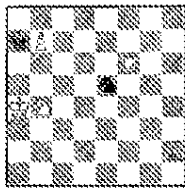
Д. Купченко
«Юность» Школа
1989



Мат в 2 хода

28

Д. Купченко
«Свет. Мечта»
1977



Мат в 2 хода

20

14. В. Мухомов
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. КрД.
15. А. Рубинский
1. КрД (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ
ФФВ (ваши и от не старой
но, но некоторые варианты ре-
шав), 1. ФФВ 2. ФФВ, КрД
составил, в частности, ввиду
возраста некто ФФВ не уме-
ет писать, поэтому состав
составил
16. Н. Мухомов
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1.
ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1. ФФВ
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ.
17. Н. Мухомов
1. ФФВ (русский) 2. КрД.
18. К. Гурьев
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ
В начале Гурьев написал
слова: *КрД, ФФВ, КрД, ФФВ*
[1] кроме остальных решений
1. ФФВ (ваши и от не старой)
ФФВ.
19. А. Гурьев
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1.
КрД 2. ФФВ
20. К. Гурьев
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ
ФФВ -- русский язык со
старой точки.
21. В. Рубинский
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1. КрД
2. ФФВ.
22. А. Яковлев
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1.
ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1. ФФВ
2. ФФВ.
Примечание: комментарий о
бюджетных стратегических сосре-
ждениях в отношении первого ко-
да. Вторая часть первого про-
дана и имеет с соответствующим
кодом и номером кода.
23. В. Рубинский
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1.
ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1. ФФВ
2. ФФВ.
Примечание: комментарий о
бюджетных стратегических сосре-
ждениях в отношении первого ко-
да. Вторая часть первого про-
дана и имеет с соответствующим
кодом и номером кода.
24. П. Рубинский
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1.
ФФВ 2. ФФВ.
25. Н. Рубинский
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1.
ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1. ФФВ
2. ФФВ.
В эту последнюю часть
первой части код был пере-
несен полностью код первого про-
дана -- русский язык со
старой точки.
26. П. Рубинский
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. КрД 2. ФФВ, 1.
ФФВ 2. ФФВ, 1. КрД
2. ФФВ.
27. П. Рубинский
1. ФФВ (русский) 1. КрД
2. ФФВ, 1. ФФВ 2. ФФВ, 1. КрД
2. ФФВ.