

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр внешкольной работы пгт Уни Кировской области

ПРИНЯТА
Протокол Педагогического совета
№ 1 от 19.08.2021 года

УТВЕРЖДЕНА
И.о. директора МБУ ДО ЦВР
пгт Уни Кировской области
 Шмакова Е.С.
Приказ № 17 от 01.09.2021г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНАЯ

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 7 -12 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель (разработчик):
Мезенцева Ольга Изосимовна
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*«Никто не пожалеет о времени,
отданном шахматам, ибо они
помогут в любой профессии»*

Тигран Петросян

Для дополнительного образования главным является – организация занятий детьми своим, любимым делом, целиком отвечающим внутренним потребностям ребенка.

В учреждении дополнительного образования на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности учащихся и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Программа «Шахматное королевство» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Шахматы помогают добиться высоких успехов в математике.

Шахматы укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность, силу воли, учат умению проигрывать. Шахматы учат быть предельно внимательными, собранными.

Шахматы рано выявляют в ребенке то, что иначе открылось бы в нем значительно позже (а могло бы и вовсе не открыться).

Шахматы – это упорный и настойчивый труд, и в то же время игра тысячи радостей. Целесообразно, чтобы шахматная игра заняла определенное место в педагогическом процессе детских образовательных учреждений, поскольку она является действенным средством умственного развития и подготовки детей к дальнейшему обучению и решению различных жизненных ситуаций.

Как утверждал В.А. Сухомлинский: «Без шахмат нельзя представить полноценного воспитания умственных способностей и памяти. Игра в шахматы должна войти в жизнь как один из элементов умственной культуры».

Исследования ученых доказали, что люди, умеющие играть в шахматы на уровне 1-2 разрядов, вполне достижимого для большинства людей, способны ориентироваться и принимать решения в бытовых ситуациях на 80 % быстрее и точнее, чем люди, не умеющие играть в шахматы.

Уже доказано, что развитый, мощный интеллект является одним из определяющих гарантов здоровья человека в целом. Программа «Шахматное королевство» сможет развить в более полной мере сильный и яркий интеллект в ребенке, делая его намного жизнеспособней.

Новизна дополнительной образовательной программы проявляется в том, что через игру в шахматы учащиеся закрепляют знания по математике. Так, изучая ход шахматной фигуры, дети усваивают: соответствие число-количество, порядковый счет, счет десятками, соседние числа, знаки сравнения, сложение в пределах 10, сложение и вычитание, система координат, логические задачи. А после решения таких заданий обучение детей игре в шахматы на порядок упрощается.

Направленность дополнительной образовательной программы – социально-педагогическая.

Цель программы - обучение учащихся игре в шахматы с применением знаний по математике.

Задачи программы:

- Образовательная - расширить кругозор, пополнить знания, активизировать мыслительную деятельность учащихся, учить ориентироваться на плоскости, тренировать логическое мышление и память, наблюдательность, внимание и т.п.

- Воспитательная - выработать у учащихся настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах и стойкий характер.

- Общеразвивающая - заинтересовать детей красотой и изяществом отдельных ходов, шахматных комбинаций. Научить находить в обыкновенном – необыкновенное, получать эстетическое наслаждение, восхищаться удивительной игрой. Обогащать детскую фантазию. Помочь учащимся стать сильными духом, преодолеть себя, достичь вершин мастерства. Воспитывать лидерство, стремление стать первым, завоевывать высшие награды и титулы. Развивать организованность, гармоничное физическое и интеллектуальное развитие через длительные тренировки для поддержания формы, самообладания и эмоциональной устойчивости.

В центре внимания находится личность ребенка. Учащиеся через игру в шахматы имеют возможность осуществить свои интересы, планы, замыслы.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы – 7- 12 лет (учащиеся 1- 5 классов).

Программа «Шахматное королевство» рассчитана на 324 часа, 108 часа на первый год обучения и по 108 часа на каждую подгруппу (их две) второго года обучения. Программа реализуется с 1 сентября 2021 года по 31 мая 2022 года с проведением трех занятий в неделю по 3 часа.

Формы организации деятельности детей на занятии:

- индивидуальная,
- групповая,
- работа по подгруппам.

Формы проведения занятий:

- игра, встреча с интересными людьми, защита проектов, игра-путешествие, игра сюжетно-ролевая, игровая программа, конкурс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, соревнование, эстафета и др.

Начальный курс (первый год обучения) по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Программой предусматривается 72 шахматных занятия (два занятия в неделю по одному учебному часу). Учебный курс, включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

К концу учебного года учащиеся должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года учащиеся должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

Наименование разделов и тем	Всего занятий	Количество часов		
		Всего	В том числе	
			Теоретические	Практические
1.Шахматная доска	2	2	1	1
2.Шахматные фигуры	2	2	1	1
2.1.Шахматные фигуры и математика				
3.Начальная расстановка фигур	2	2	1	1
3.1.Начальная расстановка фигур и математика				
4.Ходы и взятие фигур:	49	49		
4.1.Ладья	2	2	1	1
4.2.Ладья и математика	1	1	1	
4.3.Слон	2	2	1	1
4.4.Слон и математика	1	1	1	
4.5.Ладья против слона	2	2	1	1
4.6.Ферзь	2	2	1	1
4.7.Ферзь и математика	1	1	1	
4.8.Ферзь против ладьи и слона	2	2	1	1
4.9.Конь	2	2	1	1
4.10.Конь и математика	1	1	1	
4.11.Конь против ферзя, ладьи, слона	3	3	1	2
4.12.Пешка	3	3	1	2
4.13.Пешка и математика	1	1	1	
4.14.Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	3	3	1	2
4.15.Король	2	2	1	1
4.16.Король и математика	1	1	1	
4.17.Король против других фигур	4	4	1	3
4.18.Шах	3	3	1	2
4.19.Мат	6	6	1	5
4.20.Ничья, пат	4	4	1	3
4.21.Рокировка	2	2	1	1
4.22.Шахматные фигуры и математика	1	1	1	
5.Шахматная партия	48	48	1	47
6.Повторение программного материала	5	5		5
ВСЕГО:	108	108		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Шахматная доска.

Занятие 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Рождение, история развития шахмат. 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 "Котят-хвастунишки". Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей и горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Занятие 2. Практическое занятие по теме «ШАХМАТНАЯ ДОСКА». Игра «Шахматное лото».

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.

Занятие 3. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадай-ка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая".

Занятие 4. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ и МАТЕМАТИКА.

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.

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

- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
- "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- "Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. Начальная расстановка фигур.

Занятие 5. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".

Занятие 6. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР И МАТЕМАТИКА.

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.

Занятие 7. ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 8. Практическое занятие по теме «ЛАДЬЯ». Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 9. ЛАДЬЯ И МАТЕМАТИКА.

Занятие 10. 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".

Занятие 11. Практическое занятие по теме «СЛОН». Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".

Занятие 12. СЛОН И МАТЕМАТИКА.

Занятие 13. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем".

Занятие 14. Практическое занятие по теме «ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА». 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".

Занятие 15. 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".

Занятие 16. Практическое занятие по теме «ФЕРЗЬ». Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

Занятие 17. ФЕРЗЬ И МАТЕМАТИКА.

Занятие 18. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру".

Занятие 19. Практическое занятие по теме «ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА». 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".

Занятие 20. КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Занятие 21. Практическое занятие по теме «КОНЬ». 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".

Занятие 22. КОНЬ И МАТЕМАТИКА.

Занятие 23. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Позиция «Вилка». Дидактические задания "Перехитри часовых", «Сними часовых».

Занятие 24. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".

Занятие 25. Практическое занятие по теме «КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА». Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 26. 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".

Занятие 27. Практическое занятие по теме «ПЕШКА». Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения).

Занятие 28. Практическое занятие по теме «ПЕШКА». Дидактическая игра "Ограничение подвижности".

Занятие 29. ПЕШКА И МАТЕМАТИКА.

Занятие 30. ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита".

Занятие 31. Практическое занятие по теме «ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА». Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Занятие 32. Практическое занятие по теме «ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА».

Занятие 33. 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".

Занятие 34. Практическое занятие по теме «КОРОЛЬ». Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга".

Занятие 35. КОРОЛЬ И МАТЕМАТИКА.

Занятие 36. КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие".

Занятие 37. Практическое занятие по теме «КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР». Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля".

Занятие 38. Практическое занятие по теме «КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР». Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

Занятие 39. Практическое занятие по теме «КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР». Дидактическая игра "Ограничение подвижности".

Занятие 40. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".

Занятие 41. Практическое занятие по теме «ШАХ». Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

Занятие 42. Практическое занятие по теме «ШАХ».

Занятие 43. МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".

Занятие 44. МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".

Занятие 45. МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

Занятие 46. Практическое занятие по теме «МАТ».

Занятие 47. Практическое занятие по теме «МАТ».

Занятие 48. Практическое занятие по теме «МАТ».

Занятие 49. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

Занятие 50. Практическое занятие по теме «НИЧЬЯ, ПАТ».

Занятие 51. Практическое занятие по теме «НИЧЬЯ, ПАТ».

Занятие 52. Практическое занятие по теме «НИЧЬЯ, ПАТ».

Занятие 53. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".

Занятие 54. Практическое занятие по теме «РОКИРОВКА».

Занятие 55. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ И МАТЕМАТИКА.

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.
- "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.

5. Шахматная партия

Занятие 56. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода",

Занятие 57. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятие 58 -103. Практические занятия по теме «ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ».

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.

6.Повторение программного материала.

Занятие 104. Мероприятие «Шахматная эстафета».

Занятие 105. Мероприятие «Шахматные соревнования».

Занятие 106. Мероприятие «Шахматный турнир».

Занятие 107. Мероприятие «Шахматная викторина».

Занятие 108. Мероприятие «Шахматный марафон».

Второй курс (второй год обучения).

Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами является умение детей ставить мат.

Программой предусматривается 72 шахматных занятия (два занятия в неделю по одному учебному часу). Учебный курс включает в себя семь тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем.

К концу учебного года учащиеся должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур;
- сравнительную силу фигур.

К концу учебного года учащиеся должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2 год обучения

Наименование разделов и тем	Всего занятий	Количество часов		
		Всего	В том числе	
			Теоретические	Практические
1.Краткая история шахмат	3	3	1	2
2.Шахматная нотация	5	5	1	5
2.1.Шахматная нотация и математика	1		1	
3.Ценность шахматных фигур	6	6	1	5
3.1.Ценность шахматных фигур и математика	1		1	
4.Техника матования одинокого короля	8	8	1	7
4.1. Математика в матовании одинокого короля	2			2
5.Достижение мата без жертвы материала	8	8	1	7
6.Шахматная комбинация	31	31	10	21
7.Шахматная партия	32	32		32
8.Повторение	7	7	1	6
ВСЕГО:	108	108		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.Повторение пройденного материала.

Занятие 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).

Занятие 2. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания “Две фигуры против целой армии”, “Убери лишние фигуры”, “Ходят только белые”, “Неотвратимый мат”. Игровая практика.

Занятие 3. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.

2. Шахматная нотация.

Занятие 4. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”.

Занятие 5. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: “Король с e1 – на e2”.

Занятие 6. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

Занятие 7. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Занятие 8. МАТЕМАТИКА И ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

Занятие 9. МАТЕМАТИКА И ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

Дидактические игры и задания

- “Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “е”), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.
- “Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).
- “Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).
- “Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

- “Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

- “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур.

Занятие 10. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ферзя). Игровая практика.

Занятие 11. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.

Занятие 12. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш пешки). Способы защиты.

Занятие 13. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Защита” (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.

Занятие 14. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Защита. Дидактическое задание “Защита” (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака).

Занятие 15. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Защита. Дидактическое задание “Защита” (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.

Занятие 16. МАТЕМАТИКА И ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Дидактические игры и задания

- “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

- “Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

- “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

- “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Техника матования одинокого короля.

Занятие 17. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 18. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”,

“Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 19. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ферзь и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 20. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 21. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 22. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 23. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 24. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 25. МАТЕМАТИКА В МАТОВАНИИ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Занятие 26. МАТЕМАТИКА В МАТОВАНИИ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Дидактические игры и задания

- “Шах или мат”. Шах или мат черному королю?
- “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.
- “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.
- “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
- “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. Достижение мата без жертвы материала.

Занятие 27. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”.

Занятие 28. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.

Занятие 29. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”.

Занятие 30. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.

Занятие 31. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”.

Занятие 32. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.

Занятие 33. ШАХМАТНАЯ МАТЕМАТИКА.

Занятие 34. ШАХМАТНАЯ МАТЕМАТИКА.

Дидактические игры и задания

- “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

- “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация.

Занятие 35. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Темы комбинаций.

Занятие 36. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 37. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 38. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 39. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 40. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 41. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема уничтожения защиты. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 42. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема «рентгена». Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 43. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 44. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 45. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.

Занятие 46. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 47. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема завлечения. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 48. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 49. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема связки. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 50. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 51. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема перекрытия. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 52. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактическое задание “Проведи пешку в ферзи”. Игровая практика.

Занятие 53. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактическое задание “Проведи пешку в ферзи”. Игровая практика.

Занятие 54. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 55. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.

Занятие 56. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Игровая практика.

Занятие 57. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Игровая практика.

Занятие 58. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Игровая практика.

Занятие 59. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Игровая практика.

Занятие 60. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание “Проведи комбинацию”.

Занятие 61. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание “Проведи комбинацию”.

Занятие 62. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание “Проведи комбинацию”.

Занятие 63. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание “Проведи комбинацию”.

Занятие 64. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание “Проведи комбинацию”.

Занятие 65. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание “Проведи комбинацию”.

Дидактические игры и задания

- “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

- “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

8. Шахматная партия.

Занятия 66-101. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Работа в парах.

7. Повторение пройденного материала.

Занятие 102. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. «Поле Чудес».

Занятие 103. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. «Шахматная викторина».

Занятие 104. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. «Шахматный турнир».

Занятие 105. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. «Шахматный бой».

Занятие 106. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. «Шахматная эстафета».

Занятие 107. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. «Великолепная шестерка».

Занятие 108. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. «Шахматный марафон».

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Оборудование кабинета:

- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- настольные шахматы разных видов;
- уголок «Шахматное королевство».

Технические средства обучения: автоматизированное рабочее место преподавателя (ПК, принтер).

2. Стихотворения о шахматах и шахматистах:

Берестов В. В шахматном павильоне.

Берестов В. Игра.

Ильин Е. Приключения Пешки.

Ильин Е. Средневековая легенда.

Квитко Л. Турнир.

Никитин В. Чья армия сильнее?

Сухин И. Волшебная игра.

3. Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками:

- Дидактические игрушки: "Горизонталь – вертикаль", "Диагональ" (материал – плотная бумага, ватман, картон).
- Шахматная матрешка.
- Шахматные пирамидки.
- Разрезные шахматные картинки.
- Шахматное лото.
- Шахматное домино.
- Кубики с картинками шахматных фигур.
- Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).
- Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.

Перспективное развитие кабинета:

- наглядное пособие (тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии);
- шахматные часы;
- настольные шахматы;
- рабочие тетради на каждого учащегося;
- методические рекомендации для педагога на каждый год обучения;
- демонстрационные магнитные настенные доски с комплектом шахматных фигур.

Дополнение к рабочей программе:

Мероприятия направленные на сохранение и укрепление здоровья детей;

- воспитание потребности в здоровом образе жизни;
- создание условий для гармоничного физического и психического развития;
- повышение умственной и физической работоспособности детей;
- организация здоровьесберегающей среды;
- изучение передового опыта по оздоровлению детей;
- пропаганда здорового образа жизни;
- сохранение уровня позитивного здоровья за счет профилактических мероприятий;
- формирование у детей основ ЗОЖ.

Работа с одарёнными детьми.

Задачи развития:

- развитие личности одаренных учащихся;
- развитие учебной деятельности;
- развитие позитивного мышления;
- развитие творческой самостоятельности.

Формы работы с одарёнными детьми:

- групповые занятия с одаренными учащимися;
- конкурсы;
- участие в соревнованиях;
- исследовательская деятельность.

Психоэмоциональное благополучие:

- Праздники и развлечения по плану «Народный календарь».
- Использование оздоровительных технологий на занятиях и в свободной деятельности.
- Возможность саморегуляции текущего функционального состояния (время, скорость, темп работы).
- . Регулярное проветривание, влажная уборка кабинета, учебная мебель в соответствии с СанПин.

Мероприятия по профессиональной ориентации объединения «Шахматное королевство».

- Участие в мастер - классах.
- Просмотр презентаций и заслушивание докладов на данную тематику.
- Участие в соревнованиях.
- Встреча с мастерами – шахматистами.
- Встреча с мастерами - шашистами.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

- Костенюк А.К., Костенюк Н.П. Как научить шахматам. – Серия «Школьный шахматный учебник» - 2008 – 144 с.
- Погрибной В.К., Юзююк В.Я. «Шашки».
- Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы».
- Сухих И.Г. «Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» - 2011 - 40 с.
- Габбазова Учимся играть в шахматы. Развиваем интеллект.
- Альбом «Математика и шахматы».
- shkolarifagora.my1.ru.
- Приключения шахматного солдата Пешкина/Ефим Чеповецкий; илл. В. Харченко. – Х.: ИД «ШКОЛА», 2013.-192 с.-/ Серия «Детский бестселлер/
- Твоя шахматная азбука или Пособие для будущих гроссмейстеров, составленное шахматной гвардии рядовым славным солдатом Пешкиным / Ефим Чеповецкий; илл. В. Харченко. – Х.: ИД «ШКОЛА», 2013.-100 с.
- 500 головоломок для любителей шевелить мозгами / О.С. Леонтьева. – М.: РИПОЛ классик , 2008. – 240 с.: ил.
- Математика в ребусах, кроссвордах, чайнвордах, криптограммах, 6 класс. – М.: Школьная Пресса, 2003. – 32 с. – (Библиотека журнала «Математика в школе». Вып. 23).

Для родителей:

- Приключения шахматного солдата Пешкина/Ефим Чеповецкий; илл. В. Харченко. – Х.: ИД «ШКОЛА», 2013.-192 с.-/ Серия «Детский бестселлер/
- Твоя шахматная азбука или Пособие для будущих гроссмейстеров, составленное шахматной гвардии рядовым славным солдатом Пешкиным / Ефим Чеповецкий; илл. В. Харченко. – Х.: ИД «ШКОЛА», 2013.-100 с.
- 500 головоломок для любителей шевелить мозгами / О.С. Леонтьева. – М.: РИПОЛ классик , 2008. – 240 с.: ил.
- Сухих И.Г. «Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» - 2011 - 40 с.
- Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.

Для детей:

- Приключения шахматного солдата Пешкина/Ефим Чеповецкий; илл. В. Харченко. – Х.: ИД «ШКОЛА», 2013.-192 с.-/ Серия «Детский бестселлер/
- Булычев К. Сто лет тому вперед.
- Велтистов Е. Победитель невозможного.
- Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания.
- Крапивин В. Тайна пирамид.
- Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье.
- Лагин Л. Старик Хоттабыч.
- Надь К. Заколдованная школа.
- Носов Н. Витя Малеев в школе и дома.
- Носов Н. Незнайка в Солнечном городе.
- Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль.
- Раскатов М. Пропавшая буква.
- Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки.
- Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
- Томин Ю. Шел по городу волшебник.
- Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы.

