

Принято
на заседании Педагогического совета
протокол № 4
от «30» августа 2021 г

Утверждено
приказом № 68-09
от «31» августа 2021 г

И.о. директора: Е.П. Поздеева — Е.П. Поздеева

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Кожильская средняя общеобразовательная школа
сельскохозяйственного направления»

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
«Шахматы»**

Срок реализации 4 года
возраст 7-11 лет

Составитель: Тугбаева Е.Н.,
учитель начальных классов

Пояснительная записка

История развития культуры убедительно свидетельствует о неуклонном повышении интереса человечества к шахматам. Массовая практика использования шахмат в школе, анализ опыта работы педагогов и тренеров подтверждают во многом уникальные возможности шахмат для обучения, развития и воспитания учащихся разного возраста. Поэтому к числу наиболее важных социальных функций шахмат, несомненно, должна быть отнесена и функция педагогическая, ориентированная на формирование творческих качеств личности, развитие познавательной активности учащихся, их самостоятельности в принятии оптимальных решений в самых различных ситуациях, требующих повышенного внимания, изобретательности в оценке разнообразных факторов, ответственности, высокой культуры и дисциплины мыслительной деятельности. Отличаясь доступностью, простотой и привлекательностью, шахматы вносят все более весомый вклад во всестороннее, гармоничное развитие человека, независимо от его возраста и профессии.

Стремительные темпы научно – технического прогресса, появление сложнейших автоматизированных устройств и вычислительных комплексов, роботизированных технологических участков в разных отраслях производства, неуклонный рост разнообразной научной информации и другие технические новшества не проходят бесследно для школы. Напротив, они оказывают на нее самое непосредственное влияние. Во всем мире растет понимание того, что школа уже не может обеспечить своих воспитанников знаниями на все случаи жизни. Поэтому центральное место в системе школьного образования занимает развитие учащихся, формирование у них таких качеств творческой личности, которые помогли бы им активно участвовать в последующей учебной и трудовой деятельности. Шахматы являются одним из таких средств развития творческих способностей школьников.

Цели:

- создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время;
- развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от наглядно образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Задачи:

Образовательные

- Способствовать приобретению обучающимися теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

Развивающие

- развивать творческие способности учеников;
- формировать элементы научного стиля мышления;
- развивать эстетические взгляды школьников.
- развивать память и внимание, смекалку и математические способности, логику и фантазию;
- формирование навыков позитивного коммуникативного общения.

Воспитательные

- воспитывать волю, находчивость, характер, усидчивость;
- приучать к самостоятельной работе;

- воспитывать трудолюбие, способность к преодолению трудностей, целеустремлённость и настойчивость в достижении результата;

Данная программа имеет физкультурно- спортивную направленность, рассчитана детей с 7 по 11 лет.

Сроки реализации программы. Программа рассчитана на 4 года обучения: 1 год - 33 учебных часа, 2 год – 34 часа, 3 год – 34 часа, 4 год – 34 часа.

Формы проведения учебных занятий.

Основные формы обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Занятия по программе проводятся всем составом и индивидуально. Основной формой является комбинированное занятие, которое включает в себя: организационный момент, повторение и закрепление пройденного материала, введение нового материала, подведение итогов. Обучение происходит в теоретической и практической формах. Также проводятся соревнования.

Структура теоретического занятия: в качестве «шахматной разминки» на демонстрационной доске ставится легкий, но интересный пример (этюд, задача, фрагмент из партии). На его решение не должно уходить больше 3-5 минут. Затем идет проверка домашнего задания и объяснение теоретического материала. Заканчивается занятие подведением итогов, после чего дается позиция (этюд) для самостоятельного решения. Часто вместо объяснения теоретического материала проводится конкурс нахождения комбинаций или разбирается партия из какого-нибудь гроссмейстерского (или детского) турнира. Систематически проводятся занятия в форме игры «Проверь себя». Суть ее такова. Руководитель делает на демонстрационной доске ходы из специально подобранной партии, но только за черных. Дети должны самостоятельно находить ответы белых и молча записывать их в свои тетради. Через минуту руководитель показывает на демонстрационной доске действительный ход белых из этой партии. За каждый угаданный ход начисляются соответствующие очки. По окончании партии детям выставляются баллы в зависимости от набранных очков, подводятся итоги.

Методы организации занятий: объяснение педагога, беседа, рассказ педагога, опрос методом анкетирования, тренировочные игры, игра на соревнованиях, показ

мультимедиа материала.

Средства обучения: комплекты шахмат, компьютер, проектор, интерактивная доска, интернет.

Ожидаемый результат

К концу обучения обучающиеся должны

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
- Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой.
- Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске.
- Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.

- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Учащиеся первого года обучения должны:

- знать историю развития шахмат;
- знать правила игры в шахматы;
- уметь читать и записывать партии с помощью шахматной нотации;
- уметь матовать короля с помощью двух ладей, ладьи и короля, ферзя и короля;
- знать шахматную терминологию;
- уметь проводить простейшие комбинации из 2-3 ходов;
- знать и уметь применять правила «квадрата» и «оппозиции»;
- знать основные законы дебюта.

Учащиеся второго года обучения должны:

- знать о выдающихся шахматистах России, итальянских мастерах прошлого;
- знать правила соревнований и судейства;
- уметь составлять турнирные таблицы;
- иметь представление о тактике и стратегии шахмат;
- знать основные идеи открытых дебютов, уметь применять их при игре за белых и за черных;
- уметь решать комбинации средней сложности;
- уметь пользоваться шахматной литературой;
- знать правила оформления задач и этюдов;
- знать и уметь применять на практике основные законы эндшпиля;
- получить спортивный разряд по шахматам не ниже третьего.

Учащиеся третьего года обучения должны:

- знать историю проведения матчей за первенство мира и крупнейших международных турниров;
- быть в курсе последних событий в мире шахмат;
- знать законы эндшпиля и применять их в практических играх;
- владеть техникой расчета на уровне шахматиста 2 разряда;
- знать основные тактические приемы миттельшпиля;
- уметь решать комбинации средней сложности и выше;
- расширить дебютный репертуар;
- знать шахматный кодекс;
- уметь пользоваться шахматной литературой;
- пропагандировать шахматы, проводить турниры в своих классах, среди младших ребят.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Способы определения результативности

Критериями успешности обучения детей служат: умение играть в шахматы, участие в соревнованиях по шахматам в классе и школе.

При организации занятий кружка процесс воспитания и обучения строится с учетом индивидуальных психологических качеств каждого ребенка и направлен на формирование

ребенка как личности. Объектом исследования являются поведение ребенка в группе, его умение преодолевать трудности, усидчивость, умение работать с литературой и др.

Контроль за усвоением учащимися программы осуществляется на каждом из теоретических занятий при проверке домашнего задания, при решении этюдов на заданную тему и в ходе проведения сеансов одновременной игры с руководителем. С этой же целью проводятся совместные анализы сыгранных ребятами турнирных партий. В течение года для учащихся 2 и 3 года обучения дважды проводятся конкурсы решений задач и комбинаций. Подводятся итоги участия кружковцев в различных соревнованиях, рейтинговая система выполнения домашних и классных заданий. Оценка рейтинга, набранного при играх с компьютером и в интернет. Диагностика и формы контроля размещены в разделе Программы «Формы аттестации и оценочные материалы».

2. Тематический план

№ урока	Тема занятия
1 класс	
1	Шахматы - мои друзья. История возникновения шахмат
2	Шахматная доска. Горизонталь
3	Шахматная доска. Вертикаль
4	Диагональ. Шахматные фигуры
5	Шахматные фигуры. Шахматная нотация
6	Ладья
7	Слон
8	Ферзь
9	Конь
10	Пешка
11	Преобразование пешки
12	Король
13	Ценность фигур
14	Нападение
15	Взятие. Взятие на проходе
16	Шах и защита от шаха
17	Мат
18	Пат - ничья
19	Рокировка
20	Основные принципы игры в начале партии
21	Мат двумя ладьями одинокому королю
22	Мат ферзём и ладьёй одинокому королю

23	Мат ферзём и королём одинокому королю
24	Материальное преимущество
25	Нарушение основных принципов игры в начале партии
26	Партии-миниатюры
27	Запись шахматной партии
28	Основы анализа шахматной партии
29	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
30	Шахматный этикет
31-33	Шахматный турнир
2 класс	
№ урока	Тема занятия
1	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и выдающиеся шахматисты мира
2	Шахматные фигуры (повторение)
3	Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него. Рокировка (повторение)
4	Мат. Пат. Мат одинокому королю королём и ладьёй. Мат в один ход (повторение)
5	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры
6	Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение
7	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
8	Тактический приём «двойной удар»
9	Тактический приём «связка»
10	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
11	Тактический приём «ловля фигуры»
12	Тактический приём «сквозной удар»
13	Мат на последней горизонтали
14	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
15	Тактический приём «открытый шах»
16	Тактический приём «двойной шах»
17-20	Шахматный турнир
21	Основы игры в дебюте: дебютные ловушки

22-23	Основы игры в дебюте: атака на короля
24-25	Основы эндшпиля: реализация большого материального преимущества
26-28	Основы анализа шахматной партии
29	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
30-33	Шахматный турнир
34	Шахматный праздник
3 класс	
№ урока	Тема занятия
1	Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований.
2	Матование одинокого короля разными фигурами (повторение)
3	Тактические комбинации и приёмы «связка», «сквозной удар», «двойной удар», «ловля фигуры» (повторение)
4	Тактические комбинации и приёмы «двойной шах», «открытый шах» (повторение)
5	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
6	Тактический приём «завлечение»
7	Тактический приём «отвлечение»
8	Тактический приём «уничтожение защиты»
9	Тактический приём «спёртый мат»
10	Сочетание тактических приёмов
11	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
12	Борьба за инициативу
13	Основы дебюта: атака на не- рокировавшегося короля
14	Атака на рокировавшегося короля
15	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
16-19	Шахматный турнир
20	Основы анализа шахматной партии: выбери ход и найди план
21	Основы пешечного эндшпиля: проходная пешка, правило квадрата
22	Основы пешечного эндшпиля: крайняя пешка, «отталкивание плечом»
23	Основы пешечного эндшпиля: оппозиция и ключевые поля
24	Основы пешечного эндшпиля: король с пешкой против короля с

	пешкой
25	Основы пешечного эндшпиля: король против пешек, правило блуждающего квадрата
26	Теоретические позиции пешечного эндшпиля: ферзь против пешки
27	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
28	Сыграй как чемпион мира. Партия В. Крамник - Д. Садвакасов
29	Сыграй как чемпион мира. Партия В. Ананд - М. Карлсен
30-33	Шахматный турнир
34	Шахматный праздник
4 класс	
№ урока	Тема занятия
1	История появления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России
2	Основные принципы игры в дебюте
3	Перевес в развитии фигур
4	Атака на короля
5	Перевес в пространстве
6	Оценка позиции
7	План игры
8	Выбор хода
9	Открытые дебюты
10	Полуоткрытые дебюты
11	Закрытые дебюты
12	Гамбиты
13	Тактический приём «мельница»
14	Тактический приём «перекрытие»
15	Тактический приём «рентген»
16	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
17	Анализ шахматной партии: выбери ход
18-21	Шахматный турнир
22-25	Простейшие ладейные эндшпили: ладья с пешкой и королём против ладьи и короля
26	Простейшие легкофигурные окончания: мат двумя слонами одинокому королю.
27	Простейшие легкофигурные окончания: мат конём и слоном одинокому королю
28	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?
29	Роль шахмат в жизни человека. Как стать сильным шахматистом.

30-33	Шахматный турнир
34	Шахматный праздник

3. Содержание программы

«Шахматы, первый год».

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

III. Начальная расстановка фигур.

Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией.

IV. Ходы и взятие фигур.

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.

V. Цель шахматной партии.

Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

VII. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса.

«Шахматы, второй год»

I. Краткая история шахмат.

Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.

II. Шахматная нотация.

Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

III. Ценность шахматных фигур.

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.

IV. Техника матования одинокого короля.

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.

V. Достижение мата без жертвы материала.

Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Решение заданий на мат в два хода.

VI. Обобщение.

Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

«Шахматы, третий год»

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.

II. Основы дебюта.

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.

III. Основы миттельшпиля.

Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

IV. Основы эндшпиля.

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой

горизонталы. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиль.

V. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

«Шахматы, четвертый год»

I. Шахматная партия.

Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

II. Анализ и оценка позиции.

Правила игры в миттельшпиль. Элементы оценки позиции. Практическое занятие. Решение задач.

III. Шахматная комбинация.

Понятие о шахматной комбинации. Пути поиска комбинации. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема блокировки. Тема связки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Тема «батареи». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема перекрытия. Тема освобождения пространства. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

IV. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

4. Учебно- методическое и материально техническое оснащение

Литература.

[1] Костьев А. Н. «Учителю о шахматах» М., «Просвещение», 1986.

[2] Шахматы – школе. Под ред. Б. С. Гершунского. – М.: Педагогика, 1991.

[3] Е. Я Гик «Беседы о шахматах», М., «Просвещение», 1985.

[4] Б. А. Злотник «Шахматы: наука, опыт, мастерство», М., «Высшая школа», 1990.

[5] В. Е. Голенищев. Подготовка юных шахматистов I разряда; М., Советская Россия, 1980.

[6] Линдер И. М. 1000 самых красивых шахматных партий. – М.: «Астрель», 2004.

[7] Бобби Фишер учит играть в шахматы, Киев, «Здоровья», 1991.

[8] А. Карпов. Сто победных партий. – М.: «Физкультура и спорт», 1984.

[9] М. М. Ботвинник, Я. Б. Эстрин. Защита Грюнфельда. – М.: «Физкультура и спорт», 1979

[10] А. Карпов. Избранные партии. – М.: «Физкультура и спорт», 1978.

[11] А. С. Суэтин. Испанская партия. – М.: «Физкультура и спорт», 1982.

[12] А. А. Алехин. Международные шахматные турниры в Нью – Йорке 1924 – 1927. – М.: «Физкультура и спорт», 1989.

[13] А. И. Сизоренко. Капабланка. Встречи с Россией. – М.: «Знание», 1988.

[14] В. Д. Батурицкий. Страницы шахматной жизни. – М.: «Физкультура и спорт», 1990.

[15] Я. И. Нейштадт. Шахматный университет Пауля Кереса. – М.: «Физкультура и спорт», 1982.

[16] Теория и практика шахматной игры. Под ред. Я. Б. Эстрина. – М.: «Высшая школа», 1984.

[17] Л. М. Слущкий, М. И. Шерешевский. Контуры эндшпиля. – М.: «Физкультура и спорт», 1989.

[18] М. И. Шерешевский. Стратегия эндшпиля. – М.: «Физкультура и спорт», 1988.

[19] М. А. Стажков. Шахматисты Брянского края. – Брянск, «Придесенье», 1993.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Самый слабый пункт**». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«**Вижу цель!**». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

«**Объяви мат в два хода**». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«**Сделай ничью**». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«**Выигрыш материала**». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

«**Мат в три хода**». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

«**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход нерокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«**Поймай ладью**». «**Поймай ферзя**». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«**Защита от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«**Поставь мат «повторюшке» в один ход**». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«**Мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«**Выигрыш материала**». «**Накажи пешкоеда**». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

«**Можно ли побить пешку?**». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

«**Захвати центр**». Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

«**Можно ли сделать рокировку?**». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют. «**Чем бить фигуру?**». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«**Сдвой противнику пешки**». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.

«**Выигрыш материала**». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«**Мат в три хода**». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

«**Мат в два хода**». Белые начинают и дают мат в два хода.

«**Мат в три хода**». Белые начинают и дают мат в три хода.

«**Выигрыш фигуры**». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«**Квадрат**». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«**Проведи пешку в ферзи**». Требуется провести пешку в ферзи.

«**Выигрыш или ничья?**». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

«**Куда отступить королем?**». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

«**Путь к ничьей**». Точной игрой нужно добиться ничьей.

Дидактические игры и игровые задания.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«Назови горизонталь». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«Назови диагональ». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«Какого цвета поле?». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«Диагональ». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Выигрыш материала». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

«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». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

«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.

Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

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

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

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

«**Да или нет?**». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Не зевай!**». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«**Игра на уничтожение**» – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

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

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

«**Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«**Рокировка**». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

Дидактические игры и игровые задания.

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

В конце каждого года проводится промежуточная аттестация. Формы оценивания : тесты.

Контрольный *тест за 1 класс*

Критерии оценивания: Высокий-9-10 б

Средний -6-8б

Низкий –менее 6б

Материалы для оценивания «Загадки из тетрадки»

Глава 1. ШАХМАТНАЯ БЕСЕДКА

Если очень-очень захотеть научиться играть в шахматы, то желание непременно сбудется. И, возможно, ты попадешь в такую же волшебную историю, как и Юра..

Однажды ранним воскресным утром в Юрину квартиру позвонили. Юра открыл дверь и увидел девочку в клетчатом платьице.

– Здравствуй, Юра. Меня зовут Клеточка. Я приехала за тобой из Шахматной страны. Девочка взяла Юру за руку и привела к велосипеду с тремя сидениями, шестью педалями и маленькими колесами. Клеточка села за руль. Юра примостился сзади. Путешествие началось. Велосипед мчался с невероятной скоростью. Мимо мелькали города, леса, реки. С гулко бьющимся сердцем Юра ждал чего-то особенного и удивительного.

Вдруг Клеточка резко затормозила, и велосипед остановился перед красивой беседкой, похожей на башенку. – Это Шахматная беседка. Здесь мы проведем первое занятие, – проговорила Клеточка.

Юра вслед за девочкой вошел в беседку и в восхищении замер. На массивном столе, излучая мягкий розовый свет, лежала большая квадратная доска со множеством темных и светлых клеток.

– Это ШАХМАТНАЯ ДОСКА. На ней ведется шахматное сражение, – начала занятие Клеточка. – Шахматная доска аккуратно расчерчена на равные клетки-квадратики. Это ПОЛЯ. Светлые квадратики – БЕЛЫЕ ПОЛЯ. Темные квадратики – ЧЕРНЫЕ ПОЛЯ.

– Белые поля. Черные поля, – повторил Юра.

Вдруг клетки-квадратики затрепетали, спрыгнули с шахматной доски, стали водить хоровод вокруг девочки и озорно подмигивать Юре.

– Это мои сестренки, – улыбнулась Клеточка. – В Шахматной беседке поля волшебные.

Клетки-квадратики дружно вспорхнули и вернулись на шахматную доску. Юра растерялся. Он не мог понять – было ли все это на самом деле или ему показалось. Он направился к столу, чтобы потрогать клетки-квадратики, но обо что-то споткнулся и чуть не упал. У ног мальчика лежала толстая-претолстая тетрадь. Юра поднял ее и на обложке прочитал: "Загадки из тетрадки".

– Это тетрадка моего друга Загада, – удивилась Клеточка. – Хорошо, что ты нашел ее. В ней много шуток, загадок, вопросов, заданий. Будешь понемногу решать их и научишься играть в шахматы. Начнем?

- Начнем, – кивнул Юра.

ПОМОГИ ЮРЕ РЕШИТЬ ВСЕ ЗАДАНИЯ ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Покажи шахматную доску, какое-нибудь белое поле, черное поле. Какие поля больше: белые или черные?
2. Какая форма у шахматной доски: круглая или квадратная? А у шахматного поля?
3. Что меньше: шахматная доска или шахматное поле?
4. На каких полях ничего не растет?
5. Из каких досок не строят теремок?
6. В каких клетках не держат зверей?
7. Спрятались ли шахматные клетки в словах: поляна, тополя, поляк, полярник?
8. Какими словами оканчиваются такие стихотворные строчки?
Скоро бой. И ждет войска

Деревянная .

Раздался голос Короля:

Найдите на доске .

9. О какой игре Лена Сухина (9 лет) написала стихотворение:

Игра

Скучно было детворе

Ранним утром во дворе.

– Знаю я одну игру, –

Сказал ребятам Петя. –

Где б я ни был и везде

В нее играют дети.

В игре той есть ладья и ферзь,

Слон, конь и пешек ряд,

А возглавляет всех король –

Его хранит отряд.

Хочу задание вам дать:

Игры названье угадать!

ЛИНИИ

Клеточка начала второе занятие:

– В шахматы обычно играют два ПРОТИВНИКА. Их еще называют ПАРТНЕРЫ. Они садятся лицом друг к другу. Шахматная доска располагается между противниками так, чтобы угловое поле справа от каждого игрока было белого цвета... Как нам правильно сесть за шахматную доску?

ПОМОГИ ЮРЕ

Юра усадил за стол девочку, с противоположной стороны стола сел сам.

– Белое поле справа, – сказал Юра.

Тут он обнаружил, что по соседству с этим полем стоит крошечный домик-кубик с резными окошками, маленькой дверцей и затейливым крылечком. Юра удивился, что не заметил домик сразу. На крылечке разместились три яркие кнопки: на красной кнопке была нарисована буква В, на синей – буква Г, на зеленой – буква Д.

– Как в азбуке: В, Г, Д! – воскликнул Юра. – Нет только А и Б.

– А и Б сидели на трубе, – пошутила Клеточка.

– Сейчас узнаешь, зачем здесь домик и кнопки. Посмотри на шахматную доску: квадратики разных цветов всегда чередуются. Черное поле следует за белым, белое за черным. Любая черно-белая дорожка из восьми полей, которая проходит слева направо – это ГОРИЗОНТАЛЬНАЯ ЛИНИЯ или ГОРИЗОНТАЛЬ. Смотри, вот горизонталь, – Клеточка нажала кнопку с буквой Г.

В тот же миг дверца домика-кубика отворилась, и на пороге появился симпатичный гномик. Он ловко прыгнул на белую клетку и проворно побежал по горизонтали до противоположного края доски. Там он развернулся, так же резво поспешил обратно и скрылся за дверцей домика.

– А он живой? – спросил Юра.

– Что ты! Это заводная игрушка – Горизонталик. Он показал тебе одну из горизонтальных линий. А всего их восемь. За белым полем каждой горизонтали следует черное, за черным – белое.

Неожиданно в беседку ворвался запыхавшийся мальчик. Большие уши и толстый нос делали его похожим на слоненка.

– Где тетрадка? А-а, вот она! – он метнулся к Юре и вырвал у него тетрадь.

– Ты Загадай? – удивился Юра.

– Я Задира! – мальчик щелкнул Юру по лбу и хотел убежать. Но не тут-то было. Юра подставил ему ножку. Задира кубарем покатился по полу и выронил тетрадь.

– Ах, так! Ты еще пожалеешь! Учишься в шахматы играть? Ничего у тебя не выйдет!

Задира схватил стул и с такой силой ударил по шахматной доске, что одна из черных клеток не удержалась на своем месте и соскочила на стол. Задира хихикнул и убежал, Клеточка заплакала.

Юра бережно поднял черную клетку и в растерянности глянул на шахматную доску. Откуда же она упала? (Примечание: она находилась в нижнем левом углу).

Юра догадался и от радости захлопал в ладоши. Когда черная клетка-квадратик заняла свое крайнее левое положение, девочка перестала всхлипывать и сказала:

– Хочешь узнать, какие еще бывают линии кроме горизонтальных? Рука Клеточки потянулась к кнопке с буквой В.

– Любая черно-белая дорожка, которая идет от одного противника к другому, – это **ВЕРТИКАЛЬНАЯ ЛИНИЯ**, или **ВЕРТИКАЛЬ**. Вертикалей, как и горизонталей, восемь. За белым полем каждой вертикали следует черное, за черным – белое.

Горизонталек снова пробежался по шахматной доске, теперь по вертикали. На этот раз он зацепил черную клетку, и она напозла на белую.

Юра водворил дальнюю черную клетку на место.

– Спасибо, – поблагодарила девочка. – А сейчас "Загадки из тетрадки".

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Что делают противники за шахматной доской? А партнеры?
2. Как правильно сесть за шахматную доску?
3. Покажи какую-нибудь горизонталь. Сколько полей в горизонтали?
4. Покажи все горизонтальные линии. Сколько на доске горизонталей?
5. Покажи какую-нибудь вертикаль. Сколько полей в вертикали?
6. Покажи все вертикальные линии. Сколько на доске вертикалей?
7. Что длиннее: горизонталь или вертикаль?
8. Бывают ли в горизонтали рядом два белых поля? А два черных?
9. Бывают ли в вертикали рядом два черных поля? А два белых?
10. Сколько белых полей в горизонтали? А в вертикали?
11. Сколько черных полей в горизонтали? А в вертикали?
12. Каких полей в горизонтали больше: белых или черных? А в вертикали?

Глава 3. ДИАГОНАЛЬ

В беседку вошел мальчик со вздернутым носиком и большими удивленными глазами. Под мышкой он держал длинную тонкую палку.

– Юра, это Загадай, – обрадовалась Клеточка. – Загадай будет путешествовать с нами. Он знает много шахматных историй.

– Что это за палка у тебя? – спросил Юра.

– Не палка, а указка, – обиделся Загадай. – Она нам пригодится.

– Пригодится, – подтвердила Клеточка и продолжила занятие. – Теперь давайте поговорим о ДИАГОНАЛЯХ шахматной доски. ДИАГОНАЛЬ – это любая прямая цепочка клеток одинакового цвета, касающихся друг друга уголками. Диагонали бывают разной длины. В самых коротких – всего два поля.

Загадай взмахнул указкой и показал самые короткие диагонали.

– Есть на шахматной доске и самые длинные – БОЛЬШИЕ ДИАГОНАЛИ. В каждой из них по восемь полей. Горизонталик покажет нам большую белую диагональ.

Клеточка нажала кнопку Д. Полюбившийся Юре Горизонталик поспешил в противоположный угол доски и быстро вернулся обратно.

– Как интересно в Шахматной стране! И сестрички у тебя хорошие, – сказал Юра девочке.

Клетки-квадратики соскочили с шахматной доски и затанцевали вокруг Юры. Да так весело и задорно, что Юра не удержался и поймал восемь черных клеток. Когда остальные клетки вернулись на доску, одна из черных диагоналей стала белой.

– Сейчас большая черная диагональ снова будет черной, – сказал Юра и отпустил пойманные клетки.

– Вот ты и познакомился со всеми шахматными дорожками: горизонталями, вертикалями и диагоналями. Теперь Загадай покажет ЦЕНТР, – проговорила Клеточка. – Центр – это четыре поля в середине шахматной доски. В центре два белых поля и два черных.

– Теперь, Юра, порешай мои задачки, – сказал Загадай, раскрывая тетрадь.

ПОМОГИ ЮРЕ

ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ

1. Покажи какую-нибудь диагональ, большую белую диагональ. Сколько в ней полей?
2. Покажи большую черную диагональ. Сколько в ней полей?
3. Какая диагональ длинней: большая белая или большая черная?
4. Покажи одну из самых коротких диагоналей. Сколько в ней полей?
5. Покажи диагональ из трех, четырех, пяти, шести, семи полей. Одинакового ли цвета крайние поля каждой диагонали?
6. Покажи центр. Сколько в нем полей?
7. Какую форму имеет центр: круглую или квадратную?
8. Сколько белых полей в центре? А черных?

9. Есть ли в центре рядом два поля одинакового цвета?

СОВЕТЫ РОДИТЕЛЯМ

Ребенок получил первое представление о шахматной доске. Дайте ему карандаш, бумагу, линейку, мел, клей, ножницы, кубики, "солдатики". Для закрепления пройденного материала предложите дошкольнику:

- раскрасить часть шахматного листа клетчатой тетради так, как раскрашена шахматная доска (коричневым и желтым карандашом или только черным);
- вырезать из тетради в клеточку квадраты 2x2, 3x3, 4x4 клетки и правильно раскрасить их;
- выложить из кубиков дорожки, похожие на горизонталь, вертикаль, разной длины диагонали, центр. Пусть "солдатык" пробежит по центру и дорожкам. Хорошо, если дома есть старые кубики, которые можно заклеить бумагой так, чтобы получилось по восемь светлых и темных кубиков. Несложно сделать кубики и из цветной бумаги. Попросите ребенка правильно (с учетом цвета) выложить центр, отдельно горизонталь и вертикаль. Пусть попытается определить, в чем сходство горизонтали и вертикали. Если дошкольник это сходство не найдет, разверните горизонталь и наложите ее на вертикаль. Затем разбросайте кубики и попросите малыша сложить из них большую белую и большую черную диагонали;
- вырезать из тетради в клеточку центр, горизонталь, вертикаль, диагональ. Диагональ не получилась? Пусть ответит, почему;
- нарисовать по линейке на бумаге центр, горизонталь, вертикаль, большую и самую короткую диагонали и правильно раскрасить их. Пусть вырежет нарисованные горизонталь и вертикаль и разрежет их на клетки. Из этих клеток снова сложит горизонталь, вертикаль, затем большую белую и большую черную диагонали (их можно аккуратно склеить уголок к уголку);
- начертить мелом на асфальте центр, горизонталь, вертикаль, большую и самую короткую диагонали. Пробежать по ним и поиграть на них в классики;
- вспомнить, где кроме шахматной доски он видел клетки, расположенные в шахматном порядке (в книгах, на полу, такси, одежде и т.п.).

Если малыш выполнит большую часть этих заданий, можно переходить к чтению следующей главы. Если нет, стоит еще раз прочитать ему первые главы.

СТРАНИЧКИ ИЗ ДНЕВНИКА

Читал Оле (возраст 4 года 7 мес.) свою сказку о дракончике Пожирателе Полей. Через день спросил: "Помнишь сказку?" – "Не помню". – "Ну, хоть что-нибудь?" – "К помню! (думает небось: "Вот пристал"). Как же Олю перехитрить-расшевелить? Придумал: "Ну, кто там был, медведь?" – "Нет, дракон... Он клетки глотал... А они прижались, и он не мог их проглотить".

Во время прогулки с Олей (4 года 11 мес.) я спросил: "Что больше: шахматная доска или шахматное поле?" – "Шахматное поле". – "Ну, Оля!" – "Шахматная доска". – "Конечно. А какие поля больше: белые или черные?" – "Они одинаковые". – "Так. А какая форма у шахматной

доски?" Молчание. Задаю наводящий вопрос: "Круглая?" – "Квадратная". – "Верно, а у шахматного поля?" – "Тоже квадратная. – "Так. На каких полях ничего не растет?" – "На белых". – "И только?" – "На черных". Обобщаю: "На шахматных... Из каких досок не строят теремок?" – "Из шахматных". – "В каких клетках не держат зверей?" – "В шахматных". – "Что делают противники?" – "Дерутся". "???" "В шахматы играют".

Прошу Олю (4 года 11,5 мес.) раскрасить в тетради фрагмент шахматной доски черной шариковой ручкой. Сначала Оля проводит две кривые палочки //, потом между ними закрашивает. Раскрасив шесть кривых "квадратиков", седьмой Оля рисует по иному, выделяя квадрат толстыми линиями, и затем закрашивает внутри. Получается отлично. Так бы рисовать и дальше, но Оля импровизирует и следующую клетку закрашивает иначе. Получается некрасиво, и новую клетку Оля рисует, как прежде. За 20 минут Оля раскрашивает квадрат "6 на 6 клеток".

Лена (5 лет 6 мес.) спрашивает: "А соперники – у которых сопля? А противники – противные?" Смеюсь, объясняю, что партнеры, противники играют в шахматы. Через неделю спрашиваю: "Помнишь, кто такие партнеры?" – "Ну, портнихи, партнеры – которые шьют"... А потом Лена говорит: "Я придумала шахматную загадку: почему доска квадратная?.. Потому, что у нее клетки равные, по восемь". – "Как, по восемь?" – "На каждом краешке по восемь".

ОТВЕТЫ НА "ЗАГАДКИ ИЗ ТЕТРАДКИ"

ЗАДАНИЯ ГЛАВЫ 1

1. Они равны. 2. Квадратная. 3. Шахматное поле. 4. На шахматных. 5. Из шахматных. 6. В шахматных. 7. Да. 8. Доска. Поля. 9. О шахматах.

ЗАДАНИЯ ГЛАВЫ 2

1. Играют в шахматы. 2. Правое угловое поле должно быть белым. 3–6. Восемь. 7. Они равны. 8–9. Нет. 10–11. Четыре. 12. И белых и черных полей одинаковое количество.

ЗАДАНИЯ ГЛАВЫ 3

- 1–2. Восемь. 3. Они равной длины. 4. Два. 5. Да. 6. Четыре. 7. Квадратную. 8. Два. 9. Нет.