

Казенное учреждение социального обслуживания Удмуртской Республики  
«Республиканский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних»  
Филиал казенного учреждения социального обслуживания Удмуртской Республики  
««Республиканский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних» «Социально-  
реабилитационный центр для несовершеннолетних города Глазова»

Принято  
на заседании Педагогического совета  
Протокол № 3  
от «28» августа 2025г.

Утверждаю  
Приказом № 126-од  
от «29» августа 2025г.  
Н.И.Цветкова



## Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

### «Белая ладья»

Срок реализации: 1 год  
Возраст 9 – 14 лет

Составитель: Волков Ю.Г.  
педагог дополнительного  
образования

## Пояснительная записка

Шахматы – одна из самых древних игр на Земле, которая играет важную роль в процессе воспитания детей. Во многих странах мира и в ряде регионов России (Калмыкии, Югре, Псковской и Нижегородской областях, Якутии) шахматы прочно входят в школьную программу – как предмет основной учебной сетки или в качестве факультатива.

Опыт показывает, что уроки шахмат способствуют развитию таких важных качеств ребенка, как память, логическое мышление, внимание и воображение, развивают усидчивость, помогают выработке важных практических навыков – умению предпринимать волевое усилие и доводить начатое дело до конца.

Программа обучению шахматам направлена на формирование высоконравственной, гармонично развитой и творчески активной личности. Во время уроков шахмат школьники учатся делать выводы и обобщения, выявлять закономерности. Игровая форма обучения превратит знакомство с шахматами в увлекательный процесс, а соревновательный элемент поможет поддерживать устойчивый интерес к получению новых знаний.

Данная программа содержит элементарный учебный и дидактический шахматный материал, который поможет в увлекательной игровой форме освоить ходы фигур и пешек, узнать их абсолютную и относительную ценность, прочувствовать особенности фигур в борьбе с другом. Вторая часть знакомит с базовыми понятиями шахматной игры, объясняет основные тактические приемы и принципы игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле, содержит задания различного уровня сложности.

Самое главное – благодаря шахматам школьники улучшают свое умение действовать в уме: быстро, далеко и четко рассчитывать варианты, а умение обдумывать свои поступки, рассчитывать их «на несколько ходов вперед» необходимо современному человеку.

### **Методическое обеспечение программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения для детей 9-14 лет. Учебный курс включает 170 часов и охватывает 9 тем. На каждом занятии изучается элементарный шахматный материал и более углубленно прорабатываются отдельные подтемы. Формы занятий групповая и индивидуальная 6 часов в неделю.

#### **Методы обучения:**

- словесная: беседы, рассказ, объяснения.
- наглядные: разбор комбинаций на демонстрационной шахматной доске;
- практические: парная игра, мини турниры.

#### **Условия реализации программы:**

1. Демонстрационная шахматная доска – 1 шт.
2. Комплект шахматных фигур с досками – из расчета один комплект на двух учеников.

3. Учебник «Карвин в Шахматном лесу», два тома – из расчета один комплект на каждого ученика.
4. Методическое пособие для учителя – 1 шт.

### **Цели и задачи**

#### Обучающие:

1. Научиться правилам игры.
2. решать простые шахматные задачи.

Воспитывающие: воспитание характера, выдержки, воли.

Развивающие: приучать логическому мышлению, развивать память.

### **Виды и формы деятельности**

Изучение теории шахмат.

Проведение и участие в школьных шахматных турнирах.

Участие в шахматных турнирах в районе, среди школ-интернатов, детских домов.

### **Ожидаемые результаты.**

#### **Предметные.**

К концу учебного года дети:

должны знать:

- шахматные термины и названия фигур
- основные тактические приемы: двойной удар, связка, вскрытое нападение
- базовые сведения о методах разыгрывания дебюта, окончания партий.

#### **Метопредметные:**

должны уметь:

- уметь разыграть шахматную партию
- рокировать, объявлять шах, ставить мат
- разыгрывать дебют с основными принципами игры в дебюте

#### **Личностные:**

- раскрытие творческих способностей;
- совершенствование психических процессов и таких качеств как восприятие, воображение, память, мышление, внимание, начальные формы волевого управления поведением.

#### **Формы проведения итогов реализации программы:**

- участие в школьных шахматных турнирах;
- решение мини этюдов;
- выполнение тестовых заданий.

## Учебный план

№ п.п.	Наименование тем	кол-во теор. часов	кол-во практ. часов	Всего часов	Формы промежуточной аттестации
1.	Игра в шахматы. Шахматная доска.	3	2	5 часов	опрос
2.	Ходы, взятие шахматных фигур, начальное положение, ценность фигур.	3	2	5 часов	дидактическая игра
3.	Цель шахматной партии.	4	6	10 часов	дидактическая игра
4.	Матованиеодинорога короля.	8	12	20 часов	дидактическая игра
5.	Двойной удар. Связка.	5	5	10 часов	дидактическая игра
6.	Методы атаки на короля. Игра из начального положения.	8	12	20 часов	мини турнир
7.	Основные принципы игры в окончании	8	12	20 часов	дидактическая игра
8.	Основные принципы игры в дебюте и миттельшпиле.	18	22	40 часов	мини турнир
9.	Совершенствование навыков атаки на короля.	-	40	40 часов	тест
				Итого 170 часов	

### Распределение программного материала

#### **1 Игра в шахматы. Шахматная доска.**

##### 1.1. Волшебный мир шахмат.

Знакомство с шахматами. Легенда о возникновении шахмат.

##### 1.2. Шахматная доска.

Две армии на доске. Расположение доски перед игрой.

##### 1.3. Нотация.

Шахматные поля. Горизонтали, вертикали и диагонали. «Адрес» поля. Центр и угловые поля.

#### **2. Ходы и взятие шахматных фигур, начальное положение, ценность фигур.**

##### 2.1 Шахматные фигуры.

Две армии-белая и черная. Фигуры, пешки.

##### 2.2 Начальное положение.

Как расставлять фигуры на доске. Ферзь любит свой цвет. Ладья на поле a1.

##### 2.3 Ходы фигур и их ценность.

Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Дидактические игры «сколько стоят ходы фигур».

### **3 Цель шахматной партии.**

1.1 Что такое мат. Как матуют фигуры.

1.2 Дидактическая игра «Объяви все шахи». Что такое шах. Как объявить шахи фигурам.

1.3 Дидактическая игра «Шах или мат».

Определить в игре «шах или мат».

1.4 Пат или не пат. Вечная ничья.

Определить, является ли приведенная позиция патом, вечной ничьей.

1.5 Длинная и короткая рокировка.

Особый код-рокировка. Дидактическая игра «Можно ли рокировать».

1.6 Дидактическая игра «Объяви мат в один код».

Объяви мат на диаграммах.

### **4. Матование одинокого короля.**

4.1. Матование одинокого короля.

Разбор диаграмм на матование одинокого короля. Мат королем и ферзем.

4.2. Мат двумя ладьями.

Мат в два хода.

4.3. Линейный мат.

Мат по линиям. Разбор простейших случаев.

4.4. Дидактическая игра «Волшебный сундучок».

Как ставить мат двумя ладьями.

4.5. Мат одной ладьей.

Как ставить мат ладьей и королем. Оппозиция.

4.6. Дидактическая игра «Поймай ладью».

4.7. Мат ферзем.

Как ставить мат ферзем и королем. Оттеснение в угол. Патовые ловушки.

4.8. Дидактическая игра «Волшебный сундучок».

4.9. Нападение. Двойной удар ферзем.

Когда ферзем можно выполнить двойной удар. Король под нападением.

4.10. Найди все маты.

По заданной диаграмме найти маты в один ход различными фигурами.

4.11. Дидактическая игра «Мат в один ход».

4.12. Дидактическая игра «Мат ладьей и ферзем».

### **5 Двойной удар. Связка.**

5.1. Двойной удар.

Что такое двойной удар? Двойной удар фигурами.

5.2. Шах с выигрышем фигуры.

Как после шаха выиграть фигуру. Разбор простых позиций.

5.3. Связка.

Что такое связка. Разбор простых позиций.

5.4. Полная и неполная связка.

Чем отличаются полная и неполная связки. Разбор простейших диаграмм.

5.5 Давление на связку.

Как выиграть фигуру.

5.6. Комбинация «Конь развязался». Конь самая «хитрая фигура».  
Как нанести двойной удар конем?

## **6. Методы атаки на короля. Игра из начального положения.**

6.1. Методы атаки на короля.

Как начинать атаку белыми фигурами. Атака на центр поля.

6.2. Детский мат.

Детский мат. Защита от детского мата.

6.3. Опасная диагональ.

Самый короткий мат. Игра «Поставь мат в 2 хода».

6.4. Спертый мат.

Комбинация с жертвой ферзя. Игра «Мат в один и два хода».

6.5. Перевес в развитии.

Атака на центр. Как опередить соперника.

6.6. Дидактическая игра «Король в центре».

6.7. Атака на короля.

Продолжение темы «Король в центре».

6.8. Атака на застрявшего в центре короля.

По диаграмме найти лучшее продолжение.

6.9. Дидактическая игра «Мат в два хода».

6.10. Слабое поле F7 (F2).

6.11. Дидактическая игра «Найди продолжение».

6.12. Дидактическое задание «Жертва на F7 (F2)».

## **7. Основные принципы игры в окончании.**

7.1. Эндшпиль.

Что такое эндшпиль?

7.2. Прорыв.

Комбинация на прорыв пешки, виды эндшпиля.

7.3. Проведение пешки в ферзя.

Оппозиция. Патовые ловушки.

7.4. Король и пешка против короля.

Как играет пешка в конце партии.

7.5. Дидактическая игра «Как бы ты сыграл».

7.6. Правило квадрата.

Квадрат проходной пешки. Помехи на пути короля.

7.7. Реализация лишней пешки.

План игры в окончании. Отдельная проходная пешка.

7.8. Переход в пешечный эндшпиль.

Размер фигуры. Материальный перевес.

7.9. Комбинация на вечный шах.

Жертва материального ради вечного.

7.10. Патовые комбинации.

Шахматные «поддавки». Бешенная ладья.

7.11. Западня.

Как ограничить подвижность фигур.

7.12. Дидактическая игра «Как бы ты сыграл».

## **8. Основные принципы игры в дебют и миттельшпиле.**

### 8.1. Дебют.

Что такое дебют? Как начать игру. Борьба за центр.

### 8.2. -8.12. Дидактическая игра «Как бы ты сыграл».

Развитие фигур в центре. Слабость защиты короля. Перевес в развитии.

Теория шахматных дебютов.

### 8.13. Миттельшпиль.

Что такое миттельшпиль. Как составить план пути.

### 8.14. Дидактическая игра «Как бы ты сыграл».

Начало реализации плана пути.

### 8.15 Вскрытое нападение.

Комбинации на вскрытое нападение. Вскрытый шах-разновидность вскрытого нападения.

### 8.16. Промежуточный ход.

Промежуточный ход. Лишний темп, запасной темп.

### 8.17. Уничтожение защиты.

Комбинации на уничтожение защиты.

### 8.18. Перекрытие.

Что такое перекрытие и его формы.

### 8.19. -8.24. Дидактические игры и задания «Как бы ты сыграл».

Разбор простейших диаграмм.

### 9. Совершенствование навыков атаки на короля.

9.1. -9.24. Практическая игра на совершенствование дебюта и решение шахматных этюдов. Участие в школьных, районных и республиканских турнирах.

## **Литература:**

1. Владимир Зак, Яков Длуголенский «Я играю в шахматы», издательство «Детская литература» г. Ленинград, 1985.
2. А.П. Сокольский «Ваш первый ход», издательство «Физкультура и спорт», г. Москва, 1989.
3. Владимир Барский «Карвин в шахматном лесу» издательство «ИПП Правда Севера», г. Архангельск, 2013.

Тест

Вариант №1

**(в каждом вопросе выберите один правильный ответ)**

1. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль: (1б.)

- а) с<sub>1</sub> б) h<sub>1</sub> в) а<sub>1</sub> г) g<sub>1</sub>

2. Какая диагональ самая длинная: (1б)

- а) a<sub>8</sub> – h<sub>1</sub> б) b<sub>1</sub> – h<sub>7</sub> в) d<sub>1</sub> – h<sub>7</sub> г) f<sub>1</sub> – h<sub>3</sub>

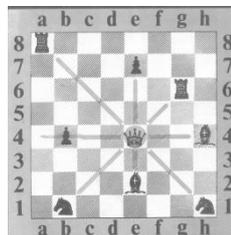
3. Как ходит ладья: (1б)

- а) по вертикали б) по горизонтали  
в) по диагонали г) по вертикали и горизонтали

4. Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом: (1б)

- а) мат б) пат в) блокировка г) цугцванг

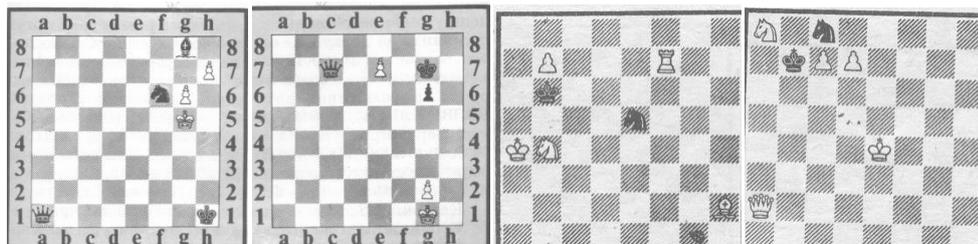
5. Какую фигуру лучше срубить ферзью: (1б)



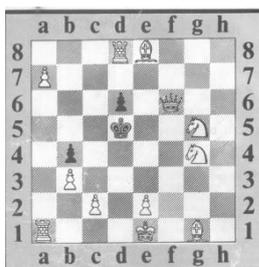
- а) слона б) ладью в) коня г) пешку

6. На какой диаграмме пешка, превращаясь в коня, делает позицию выигрышной: (2 б)

- а) б) в) г)



7. Кто не может поставить мат королю в один ход: (2 б)



а) ферзь б) ладья в) конь г) слон

8. Нападение одной фигуры на несколько фигур или пешек противника: (2 б)

а) связка б) рентген в) двойной удар г) вскрытый шах

9. В испанской партии белые делают первый ход: (2 б)

а)  $e_2 - e_3$  б)  $d_2 - d_4$  в)  $e_2 - e_4$  г)  $a_2 - a_4$

10. Какая пара фигур не может заматовать короля: (2 б)

а) К и Кр б) Ф и Кр в) Л и Кр г) Л и Л

Критерии оценок

«5» 11-14 б

«4» 8-10 б

«3» 5-7 б

«2» 4 и меньше

Тест

Вариант №2

**(в каждом вопросе выберите один правильный ответ)**

1. С какого шахматного поля начинается крайняя правая вертикаль: (1б)

а)  $b_1$  б)  $h_1$  в)  $e_1$  г)  $a_1$

2. Какая диагональ самая короткая: (1 б)

а)  $a_4 - e_8$  б)  $a_2 - g_8$  в)  $a_6 - c_8$  г)  $a_7 - b_8$

3. Слон ходит:

а) буквой «Г» б) по горизонтали

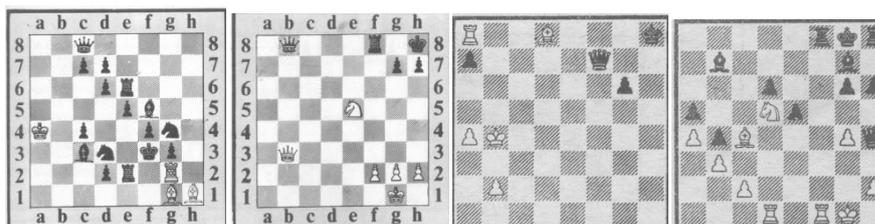
в) по диагонали г) по диагонали и горизонтали

4. Позиция, при которой ходить королю некуда и он находится под шахом: (1 б)

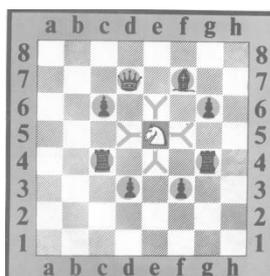
а) пат б) блокировка в) мат г) цугцванг

5. На какой диаграмме с помощью двойного шаха ставится мат черному королю в два хода: (1 б)

а) б) в) г)



6. Какую фигуру лучше срубить белому коню для получения материального преимущества: (2 б)



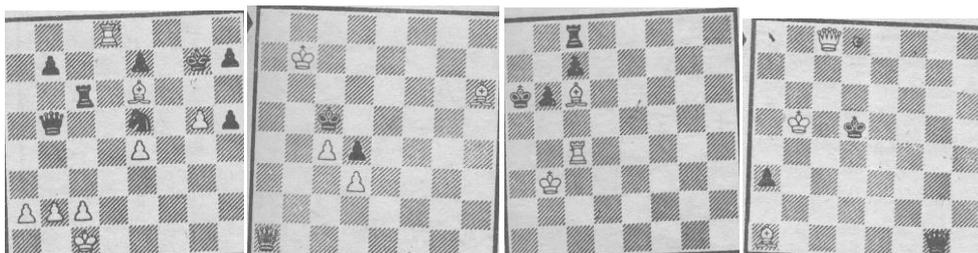
а) ферзя б) слона в) пешку г) ладью

7. Хорошо продуманная серия ходов с жертвой фигуры или пешки: (2 б)

а) партия б) этюд в) позиция г) комбинация

8. На какой диаграмме белый слон может поставить мат в один ход черному королю: (2 б)

а) б) в) г)



9. Какая пара фигур неверна по ценности фигур: (2 б)

а) Л < Ф б) С < Л в) К > Л г) Ф > С

10. В закрытом дебюте + английское начало ход черных: (2 б)

а) Kg8 – f6 б) e7 – e5 в) c7 – c5 г) d7 – d5

Критерии оценок

«5» 11-14 б  
 «4» 8-10 б  
 «3» 5-7 б  
 «2» 4 и меньше

Ответы:

Вопрос

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Вариант № 1

в

а

г

б

б

г

г

в

в

а

Вариант № 2

б

г

в

в

в

а

г

б

в

б