

Введение.

Индийская народная мудрость гласит: «Шахматы - это море, из которого комар может пить и в котором слон может купаться». Шахматная игра возникла в Индии, в первые века новой эры, прошла тысячелетия и сохранила свое очарование благодаря красоте и глубине идей, содержащихся в шахматных партиях и позициях. Королевская игра – так называют шахматы с древнейших времен и поныне. Эта древняя игра потому вечно молода, что каждый год в число ее рыцарей включаются новые поколения детей, юношей и девушек. Шахматы – уникальная игра, сочетающая в себе науку, искусство и спорт, развивающая столь необходимые для современного человека качества: умственные способности, дальновидность, аналитическое и логическое мышление, самостоятельность, настойчивость в достижении цели, ответственность за принятие решений, способность ценить и беречь время. Шахматы учат быть объективным, гибко и быстро оценивать меняющуюся ситуацию, таким образом формирует личность ребенка с раннего возраста. Не случайно, Александр Алёхин, первый русский чемпион мира, написал: «Посредством шахмат я воспитал свой характер».

Выдающийся педагог В.А. Сухомлинский отмечал, что шахматы развивают память, пространственное воображение, способствуют повышению успеваемости по многим школьным предметам. Детей в шахматах привлекает игра-поединок с соперником, возможность побороться за победу. Автор известных французских шашечных книг Феликс Жан, остроумно заметил: «Если шахматы – король игр, то шашки – его премьер-министр».

Шашки – увлекательнейшая игра, созданная гением народов. Правила ее вырабатывались веками. Любая игра имитирует определенные жизненные ситуации. Не представляют исключения и шашки, в которых надо уничтожить или запереть силы противника. На первый взгляд, все шашки одинаковы внешне, но могут быть и совершенно разными: сильными, активными или слабыми, пассивными, чья роль в данный момент не столь весома. Бывают даже шашки «изменницы»: свои же шашки служат причиной поражения или не дают возможности одержать победу. Строгая логика шашечной борьбы нисколько не сковывает фантазию. Простота здесь явно обманчива. Искусный шашист должен уметь вникать во все тонкости игры.

Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая модифицированная программа «Интеллектуальные игры» социально-педагогической направленности разработана на основе:

- авторской образовательной программы А.В. Каленова «Шахматы»и с учетом анализа следующей литературы:
 - Ю.Н.; Амелин М.Ю. Длинные нарды-Ростов-на-Дону, 2000г.-128 с.
 - А.И. Виндерман, Б.М. Герцензон шашки для всех- Москва ФиС, 1983.

Данная программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года №1008;
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПин 2.4.4. 3172-14), утвержденными постановлением Главного государственного врача РФ от 04.07.2014 №41, зарегистрированными в Министерстве юстиции Российской Федерации 20.08.2014 № 33660;
- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 20.03.2003г. №28-51-391/16 «О реализации дополнительных образовательных программ в учреждениях дополнительного образования детей»;
- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006г. №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

Новизна программы заключается в том, что в содержание программы, направленной на организацию содержательного досуга в подростковом клубе по месту жительства включены самые популярные и поистине интеллектуальные игры – шахматы, шашки и нарды. Обучение интеллектуальным играм осуществляется для всех детей и подростков, без предварительного отбора, поэтому объединение таких увлекательных игр в содержании одной программы дает всем без исключения учащимся добиваться успехов в турнирах – кто-то сильнее чувствует себя в шахматах, кто-то в шашках и т.д.

Актуальность программы заключается в том, что в педагогическом процессе используется богатейший потенциал таких древних игр как шахматы, нарды и шашки - образовательный, культурный, духовный, воспитательный, спортивный, коммуникативный – используется в целях обогащения и развития духовного мира детей. Общая образованность – это знания о мире, соединенные с интеллектуальным потенциалом

воспитанников: мобильностью и глубиной мышления, наличием творческих способностей, нравственных и эстетических ценностей, уверенности в своих силах и умение преодолевать трудности. Развитие мыслительных способностей связано с совершенствованием умственных возможностей ребят, их умения самостоятельно думать и делать выводы. Интеллектуальный потенциал проявляется в ситуациях, требующих мобильности и силы ума.

Педагогическая целесообразность. Данная программа включает в себя комплекс учебных тем, заданий, играющих большую роль в формировании логического и системного мышления. Каждое задание программы, по сути, индивидуально, потому что обращено к интеллекту конкретного ребенка и выполняется им соответственно его уровню развития и его умственного потенциала. Ребенок, решающий в каждом задании новую задачу, приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать ее и делать логические выводы.

Цель. Создание условий для творческого и интеллектуального развития личности ребенка посредством формирования знаний и умений в области интеллектуальных игр: шахмат, шашек, нард.

Задачи программы:

- Способствовать овладению учащимся всеми элементами тактики и техникой расчета вариантов в практической игре в шахматы, шашки, нарды;
- Усвоение стратегических основ интеллектуальных игр, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- Знание всех стратегических элементов интеллектуальных игр и основных приемов в типовых положениях;
- Освоение способов реализации достигнутого материального и позиционного перевеса в окончаниях, методов ведения интеллектуальных игр за ничью в худших позициях;
- Обучение знаниям об основных стратегических и тактических идеях дебютных построений, встречающихся в интеллектуальных играх и навыкам построения своего дебютного репертуара;
- Комплексное формирование основ культуры игры в шахматы, шашки, нарды.

Отличительные особенности данной программы: в том, что одинаковые условия для обучения интеллектуальным играм детей не всегда согласуются с конкретными возможностями самих воспитанников. Поэтому одна из *ведущих задач* заключается в том, чтобы неравенство способностей воспитанников не переживалось детьми как несчастье и не отбивало интереса к познанию. В программе отражены *методы работы по расширению возможностей ребенка*. Например, переключение внимания воспитанника с собственных успехов на интерес к интеллектуальным играм и, после успешного завершения этого этапа, на интересы всего коллектива.

В сферу обучения интеллектуальным играм входит развитие у детей способности к управлению собственным поведением и сознанием, саморегуляции, преодолению трудностей в разных видах деятельности, т.е. волевой регуляции поведения.

Программа предусматривает две основные формы занятий:

- Теоретическое занятие.
- Игра на турнире.

Изучение истории и теории интеллектуальных игр проводится по группам и индивидуально.

1 Групповые занятия:

- лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;
- диалог: "столкновение" двух противоположных точек зрения. Пример: обсуждение дебюта, который, с точки зрения теории Стейница, является неправильным и некорректным, а с точки зрения гипермодернистов – совершенно обоснованным. Учащиеся заранее получают материал к занятию и готовятся к полемике.

2. Индивидуальная работа:

- работа с заданиями по тактике (на карточках);
- работа с дебютной картотекой;
- работа с литературой во время занятия (с помощью педагога или самостоятельно);
- тренировочные партии с педагогом;
- разбор сыгранной партии.

Игра на турнире.

1. Обычные турнирные партии с контролем времени, соответствующие нормам турнира.

2. Тематические турниры по определенным дебютам, позициям миттельшпиля и эндшпиля.

3. Тематические сеансы одновременной игры против тренера или других более сильных игроков.

4. Тренировочные партии или турниры с укороченным контролем времени: 30 мин., 15 мин., 10 мин. или 5 мин. на всю партию.

5. Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими коллективами.

6. **Конкурс решения задач или комбинаций** сочетает в себе два элемента – соревновательный и обучающий, являясь следующим звеном между обычным теоретическим занятием и турнирной партией.

7. Игровые партии с консультацией: одна группа учащихся играет против другой, имея право совещаться по поводу выбора хода.

8. Сеансы одновременной игры. Проводят более сильные игроки против своих менее опытных противников.

Форма обучения и условия реализации программы.

Форма обучения – групповая; в соответствии с Уставом учреждения и нормами СанПиН наполняемость учебной группы 15 обучающихся. Режим работы для второго года обучения - 2 раза в неделю по 2 часа 144 часа.

Ожидаемые результаты

По окончании обучения по программе учащийся будет:

Знать:

- Историю и теорию игр в шахматы, шашки, нарды;
- Шахматные стили. Выдающихся мастеров. Шахматной игры;
- Основы комбинационной и позиционной игры в шахматы, шашки, нарды;
- Основные приемы эндшпильной техники, дебютную теорию.

Уметь:

- Решать сложные позиции с большим числом разветвлений;
- Разбирать дебютные ловушки;
- Применять в тактике игр различные ходы;

Методы диагностики результатов на разных этапах изучения

Поскольку интеллектуальные игры по своей природе являются игрой с конечным и совершенно определённым результатом (выигрыш, проигрыш, ничья), основным критерием результативности освоения материала является успешная игра.

Теория современных шахмат, например, создавалась более 500 лет и её объём очень велик. Понимание игры формируется у шахматиста всю жизнь, каким бы сильным игроком он не был. Поэтому даже отличное усвоение какого-то одного раздела программы (например, ребёнок прекрасно и быстро умеет реализовывать элементарное материальное преимущество – ставить мат королём и ферзём, королём и ладьёй, проводить пешку в ферзи), совершенно не обязательно моментально даст хорошие спортивные результаты. Это в равной степени относится и к шашкам с нардами. Ведь чтобы воспользоваться этими знаниями для достижения победы в партии, надо сначала получить выгодную позицию, вместе с тем, можно проиграть игру, попав в ловушку в дебюте. Это создаёт большие сложности в оценке результативности прохождения ребенком программы целиком.

Методы диагностики результатов.

- Разбор партий обучающихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы любым воспитанником, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).
- Зачёты по эндшпильной технике.
- Турниры по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям.
- Конкурс "Угадай ход"

- Викторина по истории шахмат.

Контроль за освоением дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Интеллектуальные игры» проводится в соответствии с Положением о функционировании системы внутреннего мониторинга качества образования в МБУДО «Юность» г. Белгорода, Положением об аттестации учащихся МБУДО «Юность», мониторингом качества обучения по образовательным программам и включает в себя следующие формы:

- **вводная диагностика:**

- для 1-го года обучения с 1 по 15 сентября;

- для 2-го и последующих годов обучения с 15 по 30 сентября;

- **промежуточная аттестация** уровня обученности по программе за полугодие – с 15 по 25 декабря;
- **аттестация** уровня обученности по программе за учебный год - с 10 по 20 мая;

-вводная диагностика уровня сформированности компетенций

(личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных)- для 1-го года обучения с 1 по 15 сентября; для 2-го и последующих годов обучения с 15 по 30 сентября;

- промежуточный контроль уровня сформированности компетенций – с 15 по 25 декабря;

- рубежный контроль уровня сформированности компетенций – с 10 по 20 мая.

Формы контрольных мероприятий:

- опрос;
- тестирование;
- зачет по пройденным темам;
- контрольное занятие;
- участие в турнирах;
- аттестация учащихся после прохождения программы.

Проверка результатов усвоения программы осуществляется с помощью текущей оценки игры каждого ребенка на занятии, контрольных вопросов по пройденным теоретическим темам в конце года и путем анализа качества и количества сыгранных турниров.

Критерии оценки результативности программы:

- Знание теоретических вопросов;
- Умение применять на практике полученные знания;

Учебный план на 2 года обучения

№ п/п	Название разделов и тем	Всего часов
Первый год обучения		
1	1 раздел. Введение в образовательную программу. Цели и задачи курса. Инструктаж по технике безопасности.	6
2	2 раздел. Элементарные понятия о шахматной игре.	66
3	3 раздел. Основы шашечной игры.	44
4	4 раздел. Теория игры в классические нарды (длинные).	28
Итого:		144
Второй год обучения		
1	1 раздел. Введение в образовательную программу. Цели и задачи курса. Инструктаж по технике безопасности.	2
2	2 раздел. Шахматы.	146
	2.1. Основные идеи окончания шахматной партии.	46
	2.2. Основы комбинационной и позиционной игры.	64
	2.3. Теория дебютов.	32
3	3 раздел. Шашки.	44
	3.1. Тактика и техника.	22
	3.2. Окончания.	10
	3.3. Начальный курс дебютов.	12
4	4 раздел. Классические нарды.	28
Итого:		216

Учебно-тематический план 1 года обучения

№ п/п	Название разделов и тем	Всего часов	Теория	Практика
1.	1. Введение в образовательную программу. Цели и задачи курса. Инструктаж по технике безопасности. История и легенды возникновения шахмат.	6	2	4
2.	2. Элементарные понятия о шахматной игре.	66	14	52
	2.1 Шахматная доска. Фигуры. Обозначение полей. Цель игры - взять в плен короля.	4	1	3
	2.2 Как фигуры ходят по доске, нападают на чужие фигуры и бьют их. Рокировка.	10	4	6
	2.3 Шах и мат. Двойной шах. Линейный мат. Мат королем и ферзем однокому	10	4	6

	королю. Пат. Вечный шах. Когда получается ничья. Мат королем и ладьей одинокому королю			
	2.4Как записать и прочитать шахматную партию.	2	1	1
	2.5Дебютная теории. Десять правил игры в дебюте для начинающих.	8	2	6
	2.6Стратегические идеи итальянской партии.	4	2	2
	2.7Понятие о тактике. Понятие о комбинации. Миттельшпиль	8	2	6
	2.8Эндшпиль. Роль короля в эндшпиле. Проходные пешки. Правило квадрата	8	2	6
	2.9 Развитие фигур, борьба за центр и безопасность короля – основные цели дебюта.	6	2	4
	2.10 Ладейные окончания. Позиция Фишдора. Оппозиция. Цутцванг. Коневые окончания	6	2	4
3.	3. Основы шашечной игры.	44	8	36
	3.1Исторический обзор развития шашек. Правила игры. Тактика и техника.	24	4	20
	3.2 Понятия о дебютах. Окончания. Проведение турнира	20	4	16
4.	4. Теория игры в классические нарды (длинные).	26	4	22
	4.1 Общие положения. Устройство игровой доски, шашки, кости.	4	2	2
	4.2 Розыгрыш партии. Начальная позиция	8	2	6
	4.3 Расчет в игре. Движение шашек. Выброс шашек.	6	2	4
	4.4 Практическая игра в нарды. Проведение турниров.	8	2	6
	Итоговое занятие . Турнир интеллектуалов	2	-	2
	ИТОГО	144	28	114

Содержание программы.

1 раздел. Вводное занятие. Цели и задачи курса. Инструктаж по технике безопасности. Беседа о спортивной этике (отношение к партнерам, своим успехам и неудачам). Цели и задачи курса – ознакомить с основными понятиями и терминами шахматной игры и в короткий срок овладеть ее основными элементами. Инструктаж по технике безопасности.

2раздел. История и легенды о возникновении **шахмат**. Происхождение шахмат. Легенда о радже и мудреце. Распространение шахмат на Востоке. Чатуранга и шатрандж. Мансуба «Мат Диларам».

2.1 Элементарные понятия о шахматной игре. Шахматная доска. Поля и линии. Вертикали, горизонтали и диагонали. Обозначение полей. Цель игры – взять в плен короля.

2.2 Как фигуры ходят по доске, нападают на чужие фигуры и бьют их. Рокировка. Короткая рокировка на королевском фланге, длинная рокировка на ферзевом фланге. Ударная сила фигур (ударность). Ценность фигур. Нападение и защита. Шах и мат. Двойной шах. Пат. Вечный шах. Когда получается ничья. Теоретически ничейные позиции.

2.3 Шахматная нотация. Как записать и прочитать шахматную партию.

2.4 Линейный мат двумя тяжелыми фигурами. Мат королем и ферзем одинокому королю. Мат королем и ладьей одинокому королю.

2.5.1 Дебютная теория. Развитие фигур, борьба за центр и безопасность короля – основные цели дебюта. Десять правил игры в дебюте для начинающих.

2.6 Стратегические идеи итальянской партии.

Миттельшпиль. Угрозы. Нападение на фигуру и пешки, их защита. Правило успешной атаки, нападений должно быть больше, чем защит. Понятие о тактике. Понятие о комбинации. Основные тактические приемы – связка, полусвязка, двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах, отвлечение, завлечение. Определение стратегии. Принципы реализации материального преимущества. Простейшие принципы разыгрывания середины партий: целесообразное развитие фигур, мобилизация сил, определение ближайшей и последующих задач. Эндшпиль. Определение эндшпилля. Роль короля в эндшпиле. Пешечные окончания. Правило квадрата. Защищенная проходная пешка. Отдаленная проходная пешка. Король и пешка против короля. Ферзь против пешки.

2.7 Ладейные окончания. Позиция Фишдора. Оппозиция. Цугцванг. Коневые окончания. Итоговое занятие.

3 раздел. Шашки. История. Правила. Шашки возникли в Египте за 2700 лет до н.э. В России шашки появились в 3-6 вв. н.э. Высоко ценил шашки и хорошо играл в них Петр Первый.

3.1 Шашечная доска. Горизонтали, вертикали, диагонали. Название диагоналей – большак, тройник, двойник, косяки. Центральные и бортовые поля. Шашки. Первоначальная расстановка сил. Нотация доски. Способ записи отдельных положений.

3.2 Ходы шашек. Тихие ходы. Ударные ходы (взятие). Правила взятия. Выбор взятия. Взятие через дамочные поля. Превращение в дамку.

3.3 Сложное взятие. Примеры «Турецкого удара». Цель игры. Уничтожение сил соперника. Заключение сил соперника (пленение). Ничья. Иллюстрация красивых примеров ничьей. Правило «Тронул – ходи!». Поправление шашки. Запись партий.

3.4 Основы шашечной игры. Общие вопросы шашечной партии. Расчет ходов. Три стадии партии – дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Принцип соблюдения равновесия сил и стремление к приобретению материального превосходства. Потеря простой шашки в большинстве случаев равносильно поражению. Сила дамки. Вопрос о прорыве.

3.5 Размен, темп, оппозиция. Понятие об оппозиции. Усиленная оппозиция. Наивыгоднейшая оппозиция. Простой размен. Изменение оппозиции при

простом размене. Скользящий размен. Понятие о темпе. Способы подсчетов темпов. Соотношение темпов. Застава. Застава по большаку. Застава по тройнику. Застава по двойнику. Мнимая застава. Принцип стеснения.

3.6 Центр. Понятие о позиции. Центральная шашка, как правило, сильнее бортовой. Множество исключений. Понятие о позиционном превосходстве. Позиционное преимущество – важнейший путь к достижению победы. Столбняк, распутье. Определение.

3.7 Активные бортовые шашки, связка, зажим. Активные бортовые шашки и их использование для борьбы с центральными группировками. Простейшие схемы связок на флангах и в центре. Взаимная связка. Зажим. Примеры связок. Пример связки в дебютах («перекресток», «обратный перекресток»). Экономичные и неэкономичные связки.

3.8 Тактика и техника. Комбинации на выигрыш шашки. Тактические цели: мобилизация сил, захват важных опорных пунктов, атака или защита, подготовка или осуществление комбинационных взрывов позиции соперника, создание угроз и ловушек, прорыв в дамки. Отыскание наилучшего положения.

3.9 Комбинация – серия ходов, объединенных общим замыслом, связанная с жертвами и форсировано приводящая к разгрому позиции соперника. Комбинации – результат фантазии, находчивости и выдумки играющих. Основные законы комбинации. Идея и механизм комбинации.

3.10 Комбинации на выигрыш шашки. Комбинация – прорыв в дамки. Комбинация типа: «роздыха» (кратковременная передышка).

3.11 Окончания. Три дамки против одной. Владение большаком, сильнейшей стороной – необходимое условие для достижения выигрыша. Ловушки в случае владения большаком одинокой дамкой. Способ достижения выигрыша - «Треугольник А.Д. Петрова». Овладение двумя двойниками. Построение невидимой петли для овладения тройниками. Построение решающей позиции. Три дамки против дамки и простой.

Борьба простых. Окончания – позиции с небольшим количеством шашек (не более шести шашек с каждой стороны). Расчет ходов. Одна шашка против двух и трех шашек. Две шашки против двух, трех и четырех. Типичные позиции.

Четыре дамки против двух. Борьба дамок против простых. Дамка против двух простых. Типичные позиции.

Решение шашечных задач, этюдов.

3.12 Понятие о дебютах. Определение дебюта. Основные цели – мобилизация сил и наилучшая расстановка их для грядущего боя.

Ловушки в дебютах.

4. Нарды. Цели и задачи игры в классические нарды (длинные). История развития нард в России. Теория игры в классические нарды (длинные). Практическая игра. Проведение турниров.

4.1 Правила игры в классические нарды (длинные)

Ход игрока – бросок зар, а также движение шашек после броска. Белые шашки идут из зоны 13-18 в зону 7-12, а черные из зоны 1-6 в зону 19-24.

Розыгрыш. Расчет в игре.

4.2 Содержание игры. Правила игры. Начальная позиция. Цель игры. Розыгрыш первого хода. Движение шашек. Запрещенные действия. Расчет

выигрыша. Устройство игровой доски, шашки, кости для игры в нарды. Доска состоит из 24 полей, которые сгруппированы по 6 пунктам. У каждого игрока имеется по 15 шашек. Также имеется 2 игровые кости «зары». Провести все свои шашки в «дом» и снять их с доски раньше, чем это сделает соперник. У черных шашек «дом» находится на пунктах 1-6; у белых – на пунктах 13-18.

Учебно-тематический план второго года обучения

№ п/п	Разделы программы и темы занятий	Всего часов	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
1.	1 раздел. Вводное занятие. Цели и задачи курса. Инструктаж по технике безопасности.	2	2	-	
2.	2 раздел. Шахматы. 2.1.Основные идеи окончания шахматной партии.	46	15	31	
	2.1.1.Типичные пешечные окончания.	4	2	2	
	2.1.2.Смешанные окончания.	6	3	3	
	2.1.3.Мат двумя слонами. Мат слоном и конем и его стратегия.	6	3	3	Решение позиций.
	2.1.4.Ферзь против ладьи без пешек и с пешками, ферзь против ладьи и слона, коня с пешками.	6	3	3	
	2.1.5.Окончания с одноцветными и разноцветными слонами при малом и большом числе пешек.	4	2	2	
	2.1.6.Шахматный этюд и его особенности.	4	2	2	
	2.1.7.Решение и практика по пройденному материалу.	16	-	16	Решение позиций.
	2.2.Основы	64	29	35	

	комбинационной и позиционной игры.				
	2.2.1.Понятие о комбинации.	4	2	2	
	2.2.2.Тема, мотив и идея комбинации. Примеры комбинаций.	4	2	2	
	2.2.3.Введение в стратегию и тактику шахматной игры. План и всесторонняя оценка позиции. Тактические удары и комбинации. Главные тактические приемы: двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах, связка, отвлечение, завлечение, перекрытие и др.	50	25	25	Решение позиций.
	2.2.4. Упражнения и практика по пройденному материалу.				
	2.3.Теория дебютов.	30	7	23	
	2.3.1.Дебют, его классификация и названия дебютных построений. Роль дебюта в современной практике.	2	1	1	
	2.3.2.Основные требования к дебютной стадии.	6	3	3	
	2.3.3.Значение критической оценки сыгранных партий, роль самостоятельного мышления и анализа в турнирной практике. Примеры.	6	3	1	
	2.3.4.Упражнения и	16	-	16	Решение позиций.

	практика по дебюту. Тематические тренировочные партии.				
	Итоговое занятие: турнир. Итого:	2 144	- 53	2 91	
3	3 раздел. Шашки. 3.1.Тактика и техника.	22	11	11	
	3.1.1.Расширение понятия о строении доски. Фланги. «Сильные» и «слабые» поля.	2	1	1	
	3.1.2.Повторение понятий - размен, темп, оппозиция, застава, столбняк, распутье, активные бортовые шашки, связка, зажим, самоограничение (самообложение), «любки».	14	7	7	
	3.1.3.Прорыв в дамки.	2	1	1	
	3.1.4.Комбинации типа «роздыха».	2	1	1	
	3.1.5. Комбинации на выигрыш шашки в позициях «решето».	2	1	1	
	3.2.Окончания.	12	5	7	
	3.2.1.Три дамки против дамки и простой.	2	1	1	
	3.2.2.Окончания с небольшим количеством шашек.	4	2	2	
	3.2.3.Проведение в дамки простой а3	2	1	1	
	3.2.4.Проведение в дамки простой с1	2	1	1	
	3.2.5.Решение шашечных задач, этюдов.	2	-	2	
	3.3.Начальный курс дебютов.	10	4	6	
	3.3.1.Дебют «кол».	2	1	1	

	3.3.2.Дебют «обратный кол».	2	1	1	
	3.3.3.«Городская партия».	2	1	1	
	3.3.4.«Обратная городская партия».	2	1	1	
	3.3.5.Тематические тренировочные партии.	2	-	2	
4	4 раздел. Классические нарды.	26	5	21	
	4.1. Стратегия игры в длинные нарды	4	2	2	
	4.2. Расчет в игре. Движение шашек.	2	1	1	
	4.3. Выброс шашек.	2	1	1	
	4.4. Комбинация.	2	1	1	
	4.5. Практическая игра в нарды. Проведение турниров.	16	-	16	
	Итоговое занятие: турниры интеллектуалов	2	-	2	
	Всего:	216	78	138	

Содержание программы второго года обучения.

1 раздел. Шахматы. Вводное занятие. Цели и задачи курса. Инструктаж по технике безопасности. Беседа о спортивной этике.

2 раздел. Шахматы.

2.1. Основные идеи окончания шахматной партии.

2.1.1.Типичные пешечные окончания. Король и пешка против короля (правило квадрата). Король и две пешки против короля с пешкой.

2.1.2. Смешанные окончания. Слон и пешка (пешки) против коня (с пешкой). Конь с пешками против коня с пешками.

2.1.3. Мат двумя слонами. Мат слоном и конем и его стратегия.

2.1.4. Ферзь против ладьи без пешек и с пешками, ферзь против ладьи и слона, коня с пешками.

2.1.5. Окончания с одноцветными и разноцветными слонами при малом и большом числе пешек.

2.1.6. Шахматный этюд и его особенности.

2.1.7. Решение и практика по пройденному материалу.

2.2. Основы комбинационной и позиционной игры.

2.2.1.Понятие о комбинации.

2.2.2.Тема, мотив и идея комбинации. Примеры комбинаций.

2.2.3.Введение в стратегию и тактику шахматной игры. План и всесторонняя

оценка позиции. Тактические удары и комбинации. Главные тактические приемы: двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах, связка, отвлечение, завлечение, перекрытие и др.

2.2.4. Упражнения и практика по пройденному материалу.

2.3. Теория дебютов.

2.3.1. Дебют, его классификация и названия дебютных построений. Роль дебюта в современной практике.

2.3.2. Основные требования к дебютной стадии.

2.3.3. Значение критической оценки сыгранных партий, роль самостоятельного мышления и анализа в турнирной практике. Примеры.

2.3.4. Упражнения и практика по дебюту. Тематические тренировочные партии. Итоговое занятие. Турнир.

3 раздел. Шашки.

3.1. Тактика и техника.

3.1.1. Расширение понятия о строении доски. Фланги. «Сильные» и «слабые» поля.

3.1.2. Повторение понятий - размен, темп, оппозиция, застава, столбняк, распутье, активные бортовые шашки, связка, зажим, самоограничение (самообложение), «любки».

3.1.3. Прорыв в дамки.

3.1.4. Комбинации типа «роздыха».

3.1.5. Комбинации на выигрыш шашки в позициях «решето».

3.2. Окончания.

3.2.1. Три дамки против дамки и простой.

3.2.2. Окончания с небольшим количеством шашек.

3.2.3. Проведение в дамки простой а3

3.2.4. Проведение в дамки простой с1

3.2.5. Решение шашечных задач, этюдов.

3.3. Начальный курс дебютов.

3.3.1. Дебют «кол».

3.3.2. Дебют «обратный кол».

3.3.3. «Городская партия».

3.3.4. «Обратная городская партия».

3.3.5. Тематические тренировочные партии.

4 раздел. Классические нарды.

4.1. Стратегия игры в длинные нарды

4.2. Расчет в игре. Движение шашек.

4.3. Выброс шашек.

4.4. Комбинация.

4.5. Практическая игра в нарды. Проведение турниров.

Методическое обеспечение

Методы обучения интеллектуальным играм придуманы уже давно, удачно опробованы и представлены в таблице.

Ситуации	Методы коррекции
1. Ребенок нерешителен, подолгу думает над ходом, боясь допустить ошибку и, как следствие, попадает в цейтнот.	Воспитанник играет тренировочные партии, в которых тренер обращает внимание не на результат, а на время, затраченное на обдумывание хода.
2. Юный шахматист играет слишком осторожно и пассивно.	Учащемуся дается возможность сыграть в турнире с более слабыми соперниками (при этом результаты турнира не будут иметь для ребенка отрицательных последствий даже при большом числе поражений).
3. Обучающийся допускает грубые ошибки от переутомления в конце игры.	Вместе с воспитанником вырабатывается соответствующий его возможностям ритм игры. Обозначается возможное время для отдыха во время партии (например, когда над ходом думает противник).

Личностный рост ребенка в шахматной игре.

1. Воспитание способностей волевой регуляции поведения. Мера самостоятельности воспитанника при постановке цели; ее осознанность, наличие стремления к оценке своей деятельности. Навыки самодисциплины. Способы самосовершенствования. Уровни сформированности волевых качеств. Способность к организации собственной деятельности. Способность к самооценке.
2. Корректность понятия "интеллектуальность шахматной игры".
3. Педагогические ситуации:
 - восприятие ребенком проигранной партии: "полезный урок" или "наказа-

ние";

- восприятие ребенком успеха;
- методы коррекции поведения детей в турнирах.

Список литературы.

1. Амелин Ю.Н.; Амелин М.Ю. Длинные нарды-Ростов-на-Дону, 2000г.- 128 с.
2. Ахундов Н. Теория и практика игры. -2012.-136 с.
3. А.И. Виндерман, Б.М. Герцензон шашки для всех – Москва ФиС, 1983.
4. В.Б. Городецкий. Книга о шашках. Москва, Детская литература, 1980.
5. Виктор Голенящев. Программа подготовки шахматистов 3 и 4 разрядов. Москва.2011.
6. Капабланка Х.Р. Учебник шахматной игры. - Минск: МП Бесядзь, 1997
7. Котов А.А. Шахматное наследие Алёхина – М. ФиС, 1982
8. Лисицын Г.М. Стратегия и тактика шахматного искусства. Л.: Лениздат, 1952
9. Чеботарев Р. Длинные нарды Днепропетровск, 2010-256 с.
- 10.Шахматы: начальная школа. В.А. Пожарский,-изд.2е – Ростов н/Д: Феникс, 2010