

Муниципальное казенное учреждение Управление образования Администрации  
Первомайского района  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования для детей»  
Первомайского района Томской области

Принята  
На заседании методического совета  
От 30.08. 2024г.  
Протокол № 1

Утверждаю  
Директор МБОУ ДО «ЦДОД»  
Н.А. Кротова  
№ 69-О от 02.09.2024г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА

**«ТАЙНА ЧЁРНО-БЕЛЫХ КЛЕТОК»**  
Направленность: физкультурно-спортивная  
Возраст обучающихся – 8-14 лет  
Срок реализации – 2 года

Автор-составитель:  
Рейндольф Татьяна Александровна,  
педагог дополнительного образования

с. Первомайское 2024г.

## Пояснительная записка

Шахматы сопровождают человечество более полутора тысяч лет, но до сих пор остаются одной из самых любимых и увлекательных игр. О пользе умения играть в шахматы для младших школьников сказано немало. Это один из важных элементов умственной культуры ребёнка. Интеллектуальная пассивность- причина многих школьных трудностей обучающихся. Ученик, не обладая развитыми волевыми качествами, не сможет сознательно регулировать своё поведение, подчинять его решению учебных задач. Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность. Процесс обучения азам шахмат способствует развитию у детей ориентирования на плоскости, учит сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, содействует развитию таких ценнейших качеств, как изобретательность, самостоятельность, внимательность, усидчивость. Шахматы справедливо считают единственной игрой из всех, придуманных человечеством, в которой сочетаются спорт, искусство и наука. Отличительная особенность игры в шахматы- развитие способности действовать «в уме», что важно для всех видов деятельности школьника, так как каждый из них требует выполнения операций в определённой последовательности. За шахматной доской рождается чудо творческого мышления, и эта древняя игра сегодня может помочь нам решать проблемы в обучении, воспитании, развитии детей, когда другие средства и методы порой бессильны, потому что шахматы- это развитие наглядно-действенного, абстрактно-логического мышления (а это так важно в развитии особенно мальчиков!). Шахматы- площадка глубоких положительных эмоций (ощущение красоты найденного решения, радость победы, желание повторить это ощущение вновь и вновь).

Шахматы помогают не отстать в психическом развитии миллионам детей, у которых круг общения, возможности для самовыражения, самореализации ограничены: это дети-инвалиды, дети с различными функциональными отклонениями, дети некоммуникативного типа. Известный гроссмейстер М.Ботвинник считал изучение шахмат одним из пяти основных факторов успеха человека наряду с такими факторами, как талант, крепкое здоровье, сильная нервная система, спортивный характер.

В условиях сельской малокомплектной школы программа по освоению шахматной игры- условие полноценного разновозрастного общения школьников.

**Цель программы:** развитие интеллектуальных способностей, коммуникативных возможностей младших школьников.

**Задачи программы.**

- ⊙ Разработать систему шахматных занятий для начинающих и имеющих первоначальную шахматную подготовку.
- ⊙ Обеспечить педагогические условия для развития волевых качеств, творческой самореализации, личностного роста младших школьников.
- ⊙ Сформировать среду общения и сотрудничества со сверстниками в условиях игровой и соревновательной деятельности для поддержки одарённых учащихся и учащихся, находящихся в трудной ситуации.

### **Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы**

Программа «Тайна чёрно-белых клеток» предназначена для детей 8-14 лет: одна разновозрастная группа – для начинающих обучение игре, 2 разновозрастная группа- для продолжающих обучение.

### **Сроки, режим реализации программы**

Программа курса рассчитана на 2 года обучения. Для погружения в мир шахматной игры, её законов и правил занятия проводятся 1 час в неделю- 1- год обучения, 1 час в неделю- 2-й год обучения в группах не более 10-12 чел. Группы формируются на основе свободного выбора обучающихся.

По возможности следует организовывать для учеников 1 года обучения представления кукольного или теневого театра, самодеятельные концерты шахматной тематики, демонстрацию шахматных диафильмов, а также диафильмов, мультфильмов и кинофильмов с шахматными фрагментами, прослушивание шахматных сказок, стихотворений, рассказов, разгадывание шахматных загадок и пр. Для обучающихся 2 года обучения полезно проводить сеансы одновременной игры, тематические сеансы одновременной игры, консультационные партии, шахматные вечера типа “Поле чудес” и “Что? Где? Когда?”

К концу учебного года дети начинающей группы

#### ***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;

#### ***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 «детский мат»;  
 решать элементарные задачи на мат в один ход;  
 играть всеми фигурами;  
**иметь представление о 3 фазах игры** (дебют, миттельшпиль, эндшпиль);  
**принять участие в соревнованиях школьного** (межшкольного) уровня в своей возрастной группе.

К концу учебного года дети продолжающей группы

**должны знать:**

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

**должны уметь:**

записывать шахматную партию;  
 матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;  
 проводить элементарные комбинации;  
 грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;  
 находить несложные тактические удары и проводить комбинации;  
 точно разыгрывать простейшие окончания;  
 организовывать школьные соревнования;  
 участвовать в судействе;  
 участвовать в соревнованиях вне образовательного учреждения;  
 анализировать свою успешность;  
 презентовать портфолио шахматиста.

**Учебно-тематический план (начинающая группа, 30 часов)**

№	тема	Кол-во часов	Теоретические	Практические
---	------	--------------	---------------	--------------

			занятия	занятия, дидактические игры
1	ИЗ ИСТОРИИ ШАХМАТ.	1	1	-
2	ШАХМАТНАЯ ДОСКА.	3	1	2
3	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.	6	2	4
4	НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.	2	1	1
5	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР	6	3	3
6	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.	2	1,5	0,5
7	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ	5	1	4
8	ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО	1	-	1
9	СОРЕВНОВАНИЯ, ТУРНИРЫ. ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О ПРАВИЛАХ СУДЕЙСТВА.	4	1	3

**Содержание программы (начинающая группа- 1 год обучения, 2-4 кл.)**

1. ИЗ ИСТОРИИ ШАХМАТ. Шахматные легенды, сказки, загадки.
2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

3. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
4. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция).
5. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.
6. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.
7. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила игры. Кодекс шахматиста.
8. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО.
9. СОРЕВНОВАНИЯ, ТУРНИРЫ, СЕМЕЙНЫЕ ШАХМАТНЫЕ ВСТРЕЧИ.

#### **Примерное распределение программного материала (занятия 1–30)**

*Занятие 1. ИЗ ИСТОРИИ ШАХМАТ. Шахматные легенды, сказки, загадки. Просмотр 1 занятия «Шахматы в сказках».*

*Занятие 2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Дидактические задания, игры.*

*Занятие 3. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры “Горизонталь”, “Вертикаль”.*

*Занятие 4. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.*

*Занятие 5. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. ШАХМАТНЫЕ ЧАСЫ, Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры “Волшебный мешочек”, “Угадайка”, “Секретная фигура”, “Угадай”, “Что общего?”, “Большая и маленькая”,*

*Занятие 6.* ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

*Занятие 7.* СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), “Ограничение подвижности”.

*Занятие 8.* ФЕРЗЬ, Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ферзь против ферзя), “Ограничение подвижности”.

*Занятие 9.* КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), “Ограничение подвижности”. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, “Выиграй фигуру”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), “Ограничение подвижности”.

*Занятие 10.* ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания “Лабиринт”, “Один в поле воин”. Дидактические игры “Игра на уничтожение” (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), “Ограничение подвижности”. Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

*Занятие 11. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.* Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: “Ферзь любит свой цвет”. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

*Занятие 12. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.* Дидактические задания и игры “Мешочек”, “Да и нет”, “Мяч”, «Найди ошибку». Соревнование «Кто быстрее и правильнее».

*Занятие 13. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР.* Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. *Дидактические игры и задания* «Кто сильнее?» « На сколько очков?»

*Занятие 14. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР.* Дидактические задания и игры “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), “Ограничение подвижности”.

*Занятие 15. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА.* Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, “Выиграй фигуру”. Термин “стоять под боем”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), “Ограничение подвижности”.

*Занятие 16. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР.* Дидактические игры “Игра на уничтожение” (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), “Ограничение подвижности”. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Дидактическая игра “Игра на уничтожение” (король против короля). **КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР.** Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Ограничение подвижности”

*Занятие 17. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА.* Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Выиграй фигуру”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), “Ограничение подвижности”.

*Занятие 18. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.* Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

*Дидактические игры и задания* “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

“Сделай ничью”.

*Занятие 19. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.* Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. ШАХ.

*Занятие 20. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.* Демонстрация коротких партий. «Детский мат». Самые общие рекомендации о принципах миттельшпиля, эндшпиля. МАТ. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

*Занятие 21. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ* (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра “Два хода”,

*Занятие 22. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. РОКИРОВКА.* Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание “Рокировка”.

*Занятие 23. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.* Дидактические задания “Шах или не шах”, “Дай шах”, “Пять шахов”, “Защита от шаха”. «Дай двойной шах”. Дидактическая игра “Первый шах”.

*Занятие 24. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.* Дидактическое задание “Мат или не мат”. Дидактическое задание “Дай мат в один ход”.

*Занятие 25. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. НИЧЬЯ, ПАТ.* Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание “Пат или не пат”.

*Занятие 26. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ, ПРАКТИЧЕСКИЙ ЗАЧЁТ.*

*Занятие 27. ШАХМАТНЫЙ ТУРНИР*

*Занятие 28/29. ШАХМАТНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ. ПРОЕКТ «ЧЕМПИОН КЛАССА»*

*Занятие 30. СЕМЕЙНЫЕ ШАХМАТНЫЕ ВСТРЕЧИ.*

### Учебно-тематический план (продолжающая группа, 30 часов)

№	тема	кол-во часов	теоретические занятия	практические занятия
1	КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ	1	1	-
2	ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО ЗА 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ. ИГРА	2	-	2
3	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	2	1	1
4	ОСНОВЫ ДЕБЮТА	5	2	3
5	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ	6	2	4
6	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.	7	2	5
7	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА	2	-	2
8	СОРЕВНОВАНИЯ, ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ, СУДЕЙСТВО.	5	0,5	4,5

#### Содержание программы

(продолжающая группа- 2 год обучения, 5-8 кл.)

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.
2. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО ЗА 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ. ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ. ИГРА.
3. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. *Дидактические игры и задания*  
“Назови вертикаль”. “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.“ Назови горизонталь”. “Назови диагональ”. “Какого цвета поле?” “Кто быстрее” (найти на демонстрационной доске определенное поле). “Вижу цель”.

4. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Варианты дебютов. Решение дебютных задач. Дебют и миттельшпиль: где граница?

5. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей. *Дидактические задания* “Выигрыш материала”. “Мат в 3 хода”. “Сделай ничью”.

6. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. 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 эндшпиле. *Дидактические задания*

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. “Проведи пешку в ферзи”. “Выигрыш или ничья?”.

“Куда отступить королем?”( на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей). “Путь к ничьей”.

### **Примерное распределение программного материала (занятия 1–30)**

Занятие 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. РОЛЬ ШАХМАТ В ЖИЗНИ ЧЕЛОВЕКА, Чемпионы мира по шахматам. Шахматная Федерация. Шахматное движение в Томской области. Шахматный календарь.

Занятие 2. ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО ЗА 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ. ШАХМАТНЫЕ КОМБИНАЦИИ. ИГРА.

Занятие 3. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: “Король с e1 – на e2”.

Занятие 4. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Занятие 5. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе.

Занятие 6. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Дидактические задания “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат.”

Занятие 7. “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

Занятие 8. “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (в данном разделе таких ходов несколько). “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить. “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

Занятие 9. “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоода”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество. “Можно ли побить пешку?”. “Захвати центр”. “Можно ли сделать рокировку?” “В какую сторону можно рокировать, не нарушая правил игры?” “Чем бить фигуру?” Выполни взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек. “Сдвой противнику пешки”. «Побей неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки».

Занятие 10. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.

Занятие 11. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др

*Занятие12.* ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Комбинации для достижения ничьей. *Дидактические задания* “Выигрыш материала”. “Мат в 3 хода”. “Сделай ничью”.

*Занятие13/14* Решение задач миттельшпиля. Как перейти в эндшпиль.

*Занятие15.* Тематические сеансы одновременной игры. Блиц-турнир.

*Занятие16.* ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи).

*Занятие 17.* ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. *Дидактические задания*

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”. “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. “Проведи пешку в ферзи”.

*Занятие18.* Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля).

*Занятие19.* Слоновые окончания. Как грамотно играть слонами в финале партии.

*Занятие20.* Коневые окончания. Как грамотно играть конями в финале партии.

*Занятие21.* Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпилье.

*Занятие22.* “Выигрыш или ничья?”. “Куда отступить королем?”(на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей). “Путь к ничьей”.

*Занятие23.*Решение задач на правила окончания игры.

*Занятие24/25* ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. Игры типа “Поле чудес” и “Что? Где? Когда?”

*Занятие 26/30.* СЕАНСЫ ОДНОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ, СОРЕВНОВАНИЯ, ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ, СУДЕЙСТВО.

## Материально-техническое обеспечение:

- наборы турнирных шахмат (один на двоих);
- демонстрационная магнитная доска, набор магнитных шахмат;
- шахматные столы;
- шахматные часы;
- компьютеры;
- проектор, экран, CD диски с компьютерными играми, программами.

## УЧЕБНИКИ И ПОСОБИЯ ПО ОБУЧЕНИЮ ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

Авербах Ю. Что нужно знать об эндшпиле.— М.: ФиС, 1979.

Бареев И. Гроссмейстеры детского сада.— М.: Наш малыш, 1995.

Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 3-го и 4-го разрядов.— М.: Всероссийский шахматный клуб, 1969.

Злотник Б., Кузьмина С. Курс-минимум по шахматам.— М.: ГЦОЛИФК, 1990.

Иващенко С. Сборник шахматных комбинаций. - Киев: Радянська школа, 1986.

Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры.— М.: ФиС, 1983.

Князева В. Азбука шахматиста.— Ангрэн, 1990.

Костьев А. Учителю о шахматах.— М.: Просвещение, 1986.

Ласкер Эм. Учебник шахматной игры.— М.: ФиС, 1980.

Лисицын Г. Заключительная часть шахматной партии.— Л.: Лениздат, 1956.

Майзелис И. Шахматы.—М.; Л.: Детгиз, 1960.

Макарычев С., Макарычева М. От А до ...— М.: “64”, 1995.

Нимцович А. Моя система.— М.: ФиС, 1984.

Сухин И. Приключения в Шахматной стране.— М.: Педагогика, 1991.

Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.— Обнинск: Духовное возрождение, 2003.

Сухин И. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.— Обнинск: Духовное возрождение, 2003.

Суэтин И. Как играть дебют.— М.: ФиС, 1981.

Шахматный словарь / Сост. Г. Гейлер.— М.: ФиС, 1964.

Шахматы — школе / Сост. Б. Гершунский и др.— М.: Педагогика, 1991.

Шахматы как предмет обучения и вид соревновательной деятельности.— М.: ГЦОЛИФК, 1986.

Шумилин Н. Практикум по тактике.— М.: Андреевский флаг, 1993.

**И.Г. Сухин «Книга-выручалочка по внеклассному чтению»,  
Москва, Новая школа, 1995 г.**

**Игорь Георгиевич Сухин**, старший научный сотрудник Института теории и истории педагогики Российской Академии образования (РАО), член Координационного совета по развитию шахматного образования в системе образования РФ, член Совета РАО по сравнительной педагогике, руководитель проекта «Шахматы - детям» Министерства образования РФ, член Союза писателей России, кандидат в мастера по шахматам (чемпион клуба «Спартак» Москва, 1977), автор официального министерского шахматного курса для начальной школы «Шахматы – школе», преподаватель шахмат московской мини-школы «Знайка-М», дипломант 7-й московской ярмарки «Детская, развивающая и учебная литература» за книгу «Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны» (2001), победитель конкурса самодеятельных методических сайтов, проводимого Федерацией Интернет Образования, за Интернет-проект «Занимательные и методические материалы...» - <http://suhin.narod.ru> (2004), победитель V Всероссийского Августовского Интернет-педагогического совета-2004, автор более 70 книг различной тематики, 10 из которых получили гриф «Рекомендовано Министерством образования РФ», и многочисленных научных статей. Суммарный тираж вышедших книг – свыше 1 миллиона экземпляров. <http://chess555.narod.ru>

**ШАХМАТНЫЕ ЗАГАДКИ**

1. Не люди, не звери, не часы, а ходят?
2. На каких полях ничего не растёт?
3. Из каких досок не строят теремок?
4. В каких клетках не держат зверей?
5. Спрятались ли шахматные клетки в словах: поляна, тополя, поляк, полярник?
6. Скоро бой. И ждёт войска деревянная ... (доска).
7. Раздался голос Короля -  
- Найдите на доске ... (поля).
8. Фамилия какого чемпиона мира спряталась в слове «горизонталь»?
9. Какие шахматные фигуры скрываются в словах: оладьи, спешка, заслонка, коньки?
10. Что за чудо-клетка, где тесно мышке, но свободно слону?
11. Из названий каких фигур потерялась буква, если получилось: сон, кроль, кон?
12. Бадья, печка, корь, пушка. Такие слова получились, когда в названиях шахматных фигур изменилась одна из букв. Что это за фигуры?
13. Какой король не умеет говорить?
14. У какого слона нет хобота?
15. На доске есть у меня  
Две лошадки – два ... (коня).
16. Кто может подсказать пароль?  
Его величество ... (король).
17. Ни к чему такая спешка -  
Потеряться может ... (пешка).
18. Мне приснился странный сон:  
с муравьём боролся ... (слон).
19. В углу стоит бадья,  
а в ней плывёт ... (ладья).
20. Вперёд и назад ходит браво,  
Помчится налево, направо.  
Ту фигуру знаю я.  
Как зовут её? ... (ладья)
21. Чёрным клеточкам верны  
Чернопольные ... (слоны).
22. Учила Леночка: «Нельзя  
спешить вводить в игру ... (ферзя)».
23. Раскрыла Оленька ладонь -  
скачи в атаку, белый ... (конь).
24. Надо проявить сноровку,  
Чтобы сделать ... (рокировку).
25. Безопасные поля  
Поищи для ... (короля).
26. Прячется ли «шах» в ушах, галошах, камышах, шалашах, карандашах? А в малышах и мышках?
27. Есть ли «шах» в словах: падишах, шахматы, шахта, шахтёр?
28. Спрятался ли «мат» в словах: автомат, математика, матрёшка, матрос, формат, шахматы? А «пат» в словах: гомеопат, лопата, патока, патриот, патрон?
29. Через какую фигуру и когда может перепрыгнуть ладья?
30. Какая фигура никогда не попадёт на первую горизонталь?

31. Какая фигура не может встать на белые поля?
32. Когда король может прыгнуть через поле?
33. Сколько раз «шах» встречается в предложении: шахтёр играл в шахматы с падишахом в шахте?

**Инна Весела, Иржи Веселы «Шахматный букварь», М., 1983 г.**

## **СТИХИ**

### **ШАХМАТЫ**

Вся в квадратах – белых, чёрных -  
деревянная доска,  
а ряды фигур точёных -  
деревянные войска.  
Люди их передвигают,  
коротают вечера,  
люди в шахматы играют -  
интересная игра!  
Ты, дружок мой, без опаски,  
без смущения вступай,  
словно в мир чудесной сказки,  
в чёрно-белый этот край.  
Что? Трёхглавые драконы  
нас не ждут здесь? Не беда!  
Тут зато лихие кони  
и пехота хоть куда!  
Тут ферзи, слоны отважны,  
мчатся поперёк и вдоль,  
и, совсем как в сказке, важный  
возвышается король.  
Тут герои в каждом войске,  
и выходит рать на рать  
хитроумно и геройски  
воевать и побеждать.

### **ЛАДЬЯ**

Видимо, ладья упряма,  
если ходит только прямо,  
не петляет – прыг да скок,  
не шагнёт наискосок.  
Так от края и до края  
может двигаться она.  
Эта башня боевая  
неуклюжа, но сильна.  
Шаг тяжёлый у ладьи,  
в бой её скорей веди!

### **СЛОН**

Если слон на белом поле  
встал вначале (не забудь!),  
он другой не хочет доли -  
знает только белый путь.  
А когда на поле чёрном  
слон стоит, вступая в бой,  
ходит, правилам покорный,  
чёрной тропкой слон такой.  
До конца игры слоны  
цвету одному верны.

### **ФЕРЗЬ**

Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион,  
и шаг у ферзя широк.  
Ферзь может ходить, как ладья и как слон -  
и прямо, и наискосок.  
Направо, налево, вперёд и назад ...

А бьет он и вдаль и в упор.  
И кажется, будто ферзь тесноват  
доски чёрно-белой простор.  
Ферзь очень опасен вблизи и вдали -  
ты больше вниманья ферзь удели.

### **КОРОЛЬ**

Король любит гладкий, расчищенный путь:  
в любую он сторону может шагнуть,  
однако легко ты заметишь, дружок,  
что в силах он сделать не шаг, а шажок.  
Всего одно поле – вот шага длина,  
не очень проворен король-старина.  
Зато начеку королевская рать -  
должна короля она оберегать.  
Ведь если б король беззащитный погиб,  
фигуры войну продолжать не могли б.  
Запомни: король всех главней, всех важней,  
нет в шахматном войске важнее вождей!

### **КОНЬ**

Не мила коню неволя,  
перед ним простор широк,  
очень ловко на два поля  
совершает конь прыжок,  
замечательный прыжок:  
поле – прямо, поле – вбок!  
Ну, а если угрожает  
окружения заслон,  
через тех, кто окружает  
перепрыгивает он,  
совершает конь прыжок:  
поле - прямо, поле – вбок.  
Замечательный прыжок:  
поле – прямо, поле – вбок!

### **ПЕШКА**

Пешка, маленький солдат,  
лишь команды ждёт,  
чтоб с квадрата на квадрат  
двинуться вперёд.  
На войну, не на парад,  
пешка держит путь,  
ей нельзя пойти назад,  
в сторону свернуть.  
Чтоб в борьбу вступить скорей,  
в рукопашный бой,  
первым ходом можно ей  
сделать шаг двойной.  
А потом – вперёд, вперёд,  
за шажком шажок.  
Ну, а как же пешка бьёт?  
Бьёт наискосок.  
Всю доску пройти должна  
пешка до конца -  
превратится там она  
в грозного бойца.  
Кем ей стать – ферзём, ладьёй?  
Может быть, конём?  
Как решать вопрос такой,  
мы потом поймём.

### **НАЧАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ**

Белый отряд, чёрный отряд -  
друг против друга два войска стоят.  
Строгий порядок в отряде одном,

точно такой же – в отряде другом.  
В каждом отряде – ты сам погляди -  
оба угла занимают ладьи.  
Рядом с ладьями кони видны,  
рядом с конями встали слоны.  
Кто ж посредине? Ферзь с королём -  
самые главные в войске своём.  
Чтобы не путать, какие поля  
тут для ферзя и для короля,  
нужно запомнить одну из примет:  
ферзь выбирает свой собственный цвет -  
белый на белом квадрате стоит,  
чёрному чёрный удачу сулит.  
Есть свой квадрат у любого ферзя,  
путать ферзей с королями нельзя!  
А перед всеми – ладьёй и конём,  
перед слоном, королём и ферзём -  
пешки-малютки стали стеной,  
им начинать этот сказочный бой.

### **РОКИРОВКА**

Раз в игре король неловкий  
Прибегает к рокировке -  
длинный делает прыжок  
в безопасный уголок.  
Вот ладье он дал приказ:  
«Подойди ко мне сейчас!»,  
совершил прыжок лихой  
и укрылся за ладьёй.

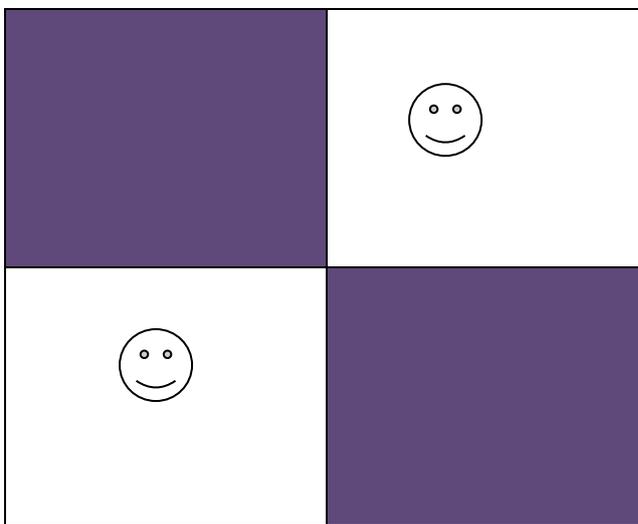
### **СПОСОБЫ ЗАЩИТЫ ОТ ШАХА**

На тебя решил нагнать  
твой противник страх:  
королю сейчас опять  
объявил он шах.  
Ты пугаться не спеши  
вражеских атак,  
поразмысли-ка в тиши:  
может, шах – пустяк?  
Короля – владыки честь  
войску дорога -  
посмотри, нельзя ли съесть  
дерзкого врага?  
А ещё я путь другой  
подсказать могу:  
ты дорогу перекрой  
этому врагу.  
Стань фигурой своей  
на его пути -  
короля всего верней сможешь так спасти.  
Подскажу тебе, позволь,  
я и третий путь:  
не сумеет ли король  
в сторону шагнуть?

## ПРИЛОЖЕНИЕ

# Утро в шахматном королевстве, или Правила дебюта

Разработка занятия по программе «Тайна чёрно-белых клеток» в рамках конкурса педагогического мастерства «Мой лучший урок»



### Цели:

- знакомство с правилами и приёмами дебюта;
- развитие концентрации внимания, логического мышления, памяти, фантазии;
- воспитание усидчивости, воли, ответственности за соблюдение Кодекса шахматиста.

### Оборудование, дидактическое оснащение:

- Демонстрационная магнитная шахматная доска;
- Наборы шахмат для решения шахматных задач;
- Компьютер, проектор для демонстрации теории и практики шахматного дебюта;
- Диск CD «Шахматы в сказках»;
- Памятка «Как делается рокировка»;
- Карточки-задания для контроля знаний;
- Комплект учебников, автор И.Г.Сухин . Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны;
- Рабочая тетрадь для учащихся, автор И.Г.Сухин . Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны (часть 2);
- Методическое пособие для учителя, автор И.Г.Сухин. Шахматы, первый год, или Учусь и учу (материал 28, 30 урока).

**Словарь:** дебют, активная позиция, рокировка, короткая рокировка, длинная рокировка, «детский» мат, «болото», «равнина», «холмы», «вершина».

**Методические указания для учителя.**

Данное занятие проводится с учащимися в конце первого года обучения и является переходом к игре всеми фигурами из начального положения на всей доске, а не её фрагментах. На предыдущих занятиях дети научились владеть каждой фигурой в отдельности, почувствовали сравнительную силу фигур. Теперь пора учиться играть всеми фигурами по сценарию: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.

#### Ход занятия:

**Его Шахматное Величество** (учитель в костюме шахматного короля):

- Здравствуйте, дети! В шахматном королевстве есть свои чудеса, свои секреты. Как в любой стране, здесь бывает утро, день, вечер. Наше утро называется французским словом «дебют»- это начало шахматной партии. Потом наступает день, или, как скажут немцы, миттельшпиль «середина игры». Ну а как стемнеет, наступит вечер- эндшпиль, что означает «конец игры». Сегодня нас ждёт новая шахматная сказка. Давайте посмотрим вместе сказку под названием «Мечта гроссмейстера и правила дебюта». Моё вам королевское задание: как надо действовать в начале игры?

(Учащиеся просматривают сказку и выполняют задание «Проведи зарядку для фигур» вслед за диктором на шахматных досках в парах- разыгрывание дебюта).

**Его Шахматное Величество.**

- Были ли вы внимательны? Как вы справились с моим заданием?

(Учащиеся формулируют основные правила дебюта: вывод 2-3 пешек, вывод лёгких фигур на безопасные активные позиции, контроль центральных полей, ограничение подвижности, рокировка, вывод второй ладьи. Знакомство со стихотворением «В дебюте должен каждый фигуры развивать...»).

**Его Шахматное Величество.**

- Ребята, давайте вспомним правила рокировки (учащиеся, пользуясь памяткой, с которой познакомились на предыдущем занятии, текстом сказки «Рокировка и пешка на проходе», вспоминают правила и ошибки рокировки).

**Практическая работа в парах.**

- Работа с диаграммами в рабочей тетради (стр. 25-26).
- Коллективный анализ и комментарий с помощью демонстрационной магнитной доски (когда рокировка возможна и почему).

**Его Шахматное Величество.**

- Ребята! Путешествуя по сказочной шахматной стране ранним утром, вы узнали, что иногда король противника попадает в плен внезапно, буквально через три хода, а игра, едва успев начаться, уже заканчивается. Как называется в шахматах такая ситуация: Выбери правильный ответ:

а) взрослый мат;

б) быстрый мат;

в) детский мат.

- Скажите мне, о чём же мечтает каждый гроссмейстер?

(Повторный просмотр фрагмента сказки «Мечта гроссмейстера и правила дебюта» о «детском» мате).

- Я приказываю вам разыграть друг с другом дебют и постараться поставить детский мат. Кто первым сможет поставить детский мат противнику, тот получит сладкий приз. (Награждение победителя).

**Его Шахматное Величество.**

- Скоро встанет солнышко, будет очень жарко, наступит день. Давайте проведём наш традиционный **консилиум**. Сегодня я предлагаю обсудить два вопроса:

- ✓ Как защититься от детского мата?
- ✓ Ошибки дебюта.

(Учащиеся делятся на 2 группы, совещаются в группах, предложения выносят на обсуждение с демонстрацией возможных вариантов).

### **Его Шахматное Величество.**

- Наше занятие подошло к концу. Я попрошу вас заполнить ваши «Дневники путешественника». (Учащиеся выполняют проверочную работу).

#### **Домашнее задание:**

- выучи стихотворение о том, как должны вести себя фигуры в дебюте (см. приложение «В дебюте должен каждый фигуры развивать...»);
- *рассмотри в учебнике на стр.144-146 примеры разыгрывания дебюта (итальянская партия, сицилианская защита, ферзевый гамбит);*
- *обязательно сыграй в шахматы с друзьями, родителями, не забудь о наших советах, о правилах поведения за шахматной доской.*

#### **Проверочная работа.**

1. Запиши ответ цифрой:  
А) Через сколько полей прыгает король при рокировке в короткую сторону? Через \_\_\_\_\_.  
Б) Через сколько полей прыгает король при рокировке в длинную сторону? Через \_\_\_\_\_.  
В) Сколько фигур участвует в рокировке? \_\_\_\_\_.  
Г) Короткая рокировка в нотации обозначается так: 0-0. А как ты запишешь длинную рокировку?
2. Согласен ли ты, что... Ответ запиши словом «да» или «нет».  
а) Рокировка- это одновременный ход короля и ладьи. \_\_\_\_\_  
б) Ферзь, слон и конь могут рокировать. \_\_\_\_\_  
в) При рокировке белый король прыгает с белого поля на белое. \_\_\_\_\_  
г) При рокировке ладья перепрыгивает через короля. \_\_\_\_\_  
д) Белые могут рокировать, если король сделал всего один ход. \_\_\_\_\_  
е) Если королю объявлен шах, то можно сделать рокировку. \_\_\_\_\_  
ж) Можно рокировать, если между королём и ладьёй стоит слон. \_\_\_\_\_  
з) В дебюте фигуры следует выводить на активные позиции. \_\_\_\_\_  
и) В дебюте играть нужно только одним ферзём. \_\_\_\_\_  
к) В дебюте лёгкие фигуры надо поставить под удар вражеских пешек. \_\_\_\_\_
3. Задание для смекалистых.

Придумай и запиши задание –ловушку про рокировку.

#### **Памятка «Как делается рокировка»**

Дорогой друг! Прежде чем делать рокировку, тебе нужно запомнить четыре основных правила.

**Правило первое.** Между королём и ладьёй не должно быть других фигур.

**Правило второе.** Для обеих фигур это ход должен быть первым в партии.

**Правило третье.** До и после рокировки король не должен находиться под шахом.

**Правило четвёртое.** Король может перескакивать только необстреливаемые поля.

#### **Приложение**

##### **«Шахматы- в стихах»**

1. В дебюте должен каждый фигуры развивать,  
Чтобы удобней было врага атаковать.  
За всей этой подготовкой  
Не забудь о рокировке.  
Поставь по соседству скорее две ладьи  
И короля быстрее в укрытие веди.  
А пешки из «болота» веди скорей вперёд  
И захвати «вершину»-

Тогда победа ждёт!

Примечание-комментарий.

Рокировка- ход королём и ладьёй одновременно, эффективный способ защиты короля в начале игры.

«Вершина»- центр шахматной доски.

«Болото»- окраина шахматной доски.

## 2. «Угадай фигуру»

На краю доски стоит,

Войском всем руководит.

Если случится с ним беда,

То окончена война (король).

Кого сильнее в стране шахматной нет?

Дайте скорее мне строгий ответ! (ферзь).

Не живёт в зеринце, не берёт гостинцы.

По косо́й он ходит, хоботом не водит (слон).

Преодолеют любые преграды,

Скакать по полям всегда они рады (конь).

Стою на самом краю,

Путь откроют- пойду.

Как зовут, не скажу (ладья).

Аты-баты, аты-баты,

Впереди стоят солдаты.

В бой рвутся смелые ....,

Но идут они без спешки (пешки).

2. Мы сидели на крыльце,

Повторяли- а, бэ, цэ.

А потом спросили: «Где

Буква дэ и буква е?»

Папа, дай нам карандаш,

Мы запишем- эф, жэ, аш.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 284904154893307766464458434654888258361777585635

Владелец Кротова Наталья Анатольевна

Действителен с 03.09.2024 по 03.09.2025