

Дидактические игры и задания для первого года обучения:

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, обучающиеся должны назвать ее. Так обучающиеся называют все вертикали. Затем тренер-преподаватель спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но обучающиеся выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").

"Назови диагональ". А здесь определяется диагональ. (Например: "Диагональ e1 - a5").

"Какого цвета поле?" Тренер-преподаватель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

"Кто быстрее". К доске вызываются два обучающихся, и тренер-преподаватель предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

"Тронул - ходи!". Белая и черная армии.

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

"Угадай-ка". Тренер-преподаватель словесно описывает одну из шахматных фигур, обучающиеся должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе тренера-преподавателя в один ряд, обучающиеся по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Тренер-преподаватель загадывает про себя одну из фигур, а обучающиеся по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" тренер-преподаватель берет две шахматные фигуры и спрашивает обучающихся, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой).

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Обучающиеся называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

"Мешочек". Обучающиеся по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Тренер-преподаватель берет две шахматные фигурки и спрашивает у обучающихся, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Тренер-преподаватель произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из обучающихся. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«В бой идут одни только пешки».

КОРОЛЬ. "Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

ЛАДЬЯ. Одна против пешек. Лабиринт. "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Кратчайший путь".

СЛОН. "Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".

ФЕРЗЬ. «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. "Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".

КОНЬ. «Прыг, скок и вбок». "Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".

"Кто сильнее". Тренер-преподаватель показывает обучающимся две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько?"

"Обе армии равны". Тренер-преподаватель ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях тренера-преподавателя и обучающегося были равны.

"Выигрыш материала". Тренер-преподаватель расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

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

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

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

"Игра на уничтожение" - важнейшая игра курса. У обучающегося формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. тренер-преподаватель играет с обучающимися и

ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника

«В бой идут одни только пешки». Практическая игра пешками.

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых обучающиеся должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых обучающиеся должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Обучающие должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

"Два хода". Для того чтобы обучающийся научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с тренером-преподавателем следующим образом: на каждый ход тренера-преподавателя обучающийся отвечает двумя своими ходами.

Решение шахматных задач и упражнений:

- Ничья. Варианты ничьей. Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.
- Дидактическое задание: "Пат или не пат".
- Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.
- Дидактическое задание: "Рокировка". Обучающиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.
- Шахматная партия. Начало шахматной партии.
- Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.
- Правила и законы дебюта.
- Игра всеми фигурами из начального положения.
- Короткие шахматные партии.
- Занимательные страницы шахмат.

Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для обучающихся виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Дидактические игры и задания для второго года обучения:

"Шах или мат". Шах или мат черному королю?

"Мат или пат". Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход". Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию". Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол". Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

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

"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.

"Объяви мат в два хода". Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

"Сделай ничью". Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

"Выигрыш материала". Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

"Мат в 1 ход". "Поставь мат в 1 ход не рокированному королю", "Поставь детский мат" Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

"Защита от мата". Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход.

"Выведи фигуру". Здесь определяется, какую фигуру, на какое поле лучше развить.

"Поставь детский мат", "Мат в 1 ход", "Защитись от мата", "Выведи фигуру".

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

"Поставить мат в 1 ход "повторюшке". Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

"Мат в 2 хода". В учебных положениях белые начинают и дают мат в 2 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?". Требуется определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

"В какую сторону можно рокировать?". В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

"Чем бить черную фигуру?". Требуется выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

"Сдвой противнику пешки". Требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

"Выигрыш материала". Требуется провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

"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.

"Сделай ничью". Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

"Мат в 2 хода". Белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

"Выигрыш фигуры". Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

"Квадрат". Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

"Проведи пешку в ферзи". Требуется провести пешку в ферзи.

"Выигрыш или ничья?". Здесь 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 надо добиться ничьей.