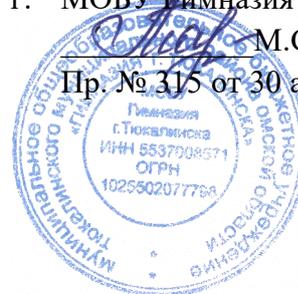


Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
Тюкалинского муниципального района Омской области «Гимназия г.Тюкалинска»
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

РАССМОТРЕНО
на кафедре воспитания,
дополнительного образования
и охраны здоровья
МОБУ Гимназия
г. Тюкалинска
Протокол № 121
от 30 августа 2023 г.

ПРИНЯТО
на Педагогическом совете
МОБУ Гимназия
Тюкалинска
Протокол № 11
от 30 августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МОБУ Гимназия г.Тюкалинска
М.С. Тарасова
Пр. № 315 от 30 августа 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная программа

«Шахматный дебют»

Направленность: физкультурно-спортивная
Уровень сложности содержания программы: стартовый уровень

срок реализации 1 год (144 часа)
возраст обучающихся 6-9 лет
Автор-составитель: Агапова Мария Ивановна,
педагог дополнительного образования

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Шахматный дебют» имеет физкультурно-спортивную направленность. Программа ориентирована на формирование у ребёнка наиболее полно использовать спортивный и зрелищный компоненты шахмат, их соревновательную сущность, игровой и творческий характер, которые способствуют развитию и формированию культуры логического и критического мышления, алгоритмических умений и навыков, усваиваемых игроками в процессе обучения игре в шахматы, стимулируют желание ребёнка победить.

Главная цель современного образования – формирование личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, а также обладающей такими качествами, как целеустремлённость и настойчивость в достижении цели, через овладение общеразвивающими и спортивными навыками шахматной игры. Игра в шахматы актуальна практико-ориентированностью и междисциплинарными связями с другими школьными дисциплинами. В процессе занятий по программе «Шахматный дебют» школьники получают целый комплекс полезных умений и навыков, необходимых в жизни. Игра в шахматы помогает повысить концентрацию внимания, а также развить воображение, смекалку, изобретательность, ориентирование на плоскости. Занятия шахматами развивают у детей мышление, память, творческое воображение, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений, предвидение результатов. На протяжении обучения они овладевают важнейшими логическими операциями: анализом и синтезом, умением сравнивать и обобщать, делать логические выводы – мыслить самостоятельно. Красивая игра – шахматы, влияет на эстетическое развитие личности, расширяет кругозор, способствует общему развитию и воспитанию школьника. Занятия по данной программе способствуют сохранению физического и психического здоровья учащегося, его успешности и адаптации в обществе, помогают наиболее полно раскрыть свои возможности, инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения.

Программа предназначена для детей от 6 до 9 лет. Программа общей трудоёмкостью 144 часа. В течение года для обучения по программе комплектуются группы по 15 человек. В учебные группы принимаются все желающие без специального отбора.

Занятия реализуются в очной форме.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 занятия продолжительностью 2 академических часа (90 минут).

Цель программы: формирование у младших школьников логической культуры и критического мышления в процессе шахматной деятельности и активного участия в шахматных турнирах.

Задачи программы:

1. Ознакомление с шахматным полем, шахматными фигурами, их названиями и игровыми возможностями.
2. Освоение основных понятий, правил, тактических приемов в шахматной игре
3. Развитие начальных умений играть каждой фигурой в отдельности, формирование комбинаторных умений в игре.
4. Формирование волевых качеств, спортивной активности как способа здорового образа жизни.

Освоение содержания дополнительной общеобразовательной программы обеспечивает достижение следующих **результатов:**

1. Личностные

Обучающиеся научатся:

- развивать элементарные мыслительные процессы;
- обобщать, делать несложные выводы;

- находить оптимальные решения;

2. Метапредметные

Обучающиеся научатся:

- осваивать навыки самодисциплины;
- развивать личностные и волевые качества;
- слушать собеседника и вести диалог;
- определять общие цели и пути её достижения;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

По направленности

Будут знать и уметь:

- представление о шахматной доске;
- уметь ориентироваться на шахматной доске;
- различать и называть шахматные фигуры;
- перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали;
- ставить мат;
- решать задачи на мат в один ход.

2. Учебно-тематический план

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов		Формы контроля
		Теория	Практика	
1. Раздел: Шахматная доска				
1.1	Вводное занятие.	2		Фронтальный опрос Индивидуально-групповой
1.2	Знакомство с шахматной доской.	2		
1.3	Расположение доски между партнерами.	2		
1.4	Диагональ, горизонтали и вертикали.	2		
2. Раздел: Шахматные фигуры				
2.1	Белые и черные.	2		Индивидуально-групповой
2.2	Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	2		
2.3	Первый шаг в мире шахмат.		2	
3. Раздел: Начальная расстановка фигур				
3.1	Место ладьи. Место слона.	2	2	Индивидуально-групповой
3.2	Место ферзя. Место коня.	2	2	
3.3	Место пешки. Место короля.		4	
4. Раздел: Ходы и взятие фигур				
4.1	Ладья против слона.	2	2	Индивидуально-групповой
4.2	Ферзь против ладьи и слона.		4	
4.3	Конь против ферзя, ладьи и слона.	2	2	
4.4	Пешка против коня, ферзя, ладьи и слона.		2	
4.5	Король против других фигур.		2	
5. Раздел: Цель шахматной партии				

5.1	Игра всеми фигурами.	1	5	Турнир
5.2	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	3	
5.3	Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	3	
5.4	Отличие пата от мата.	1	5	
6. Раздел: Шахматная нотация				
6.1	Краткая история шахмат	2	4	Фронтальный опрос Индивидуально-групповой
6.2	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	2		
6.3	Краткая и полная шахматная нотация.	1		
6.4	Запись шахматной партии. Запись начального положения.	2		
7. Раздел: Ценность шахматных фигур				
7.1	Ценность фигур.	1	1	Индивидуально-групповой
7.2	Сравнительная сила фигур.	1	1	
7.3	Достижение материального перевеса.	1	1	
7.4	Способы защиты.	1	1	
8. Раздел: Техника матования одинокого короля				
8.1	Две ладьи против короля.	1	1	Индивидуально-групповой
8.2	Ферзь и ладья против короля.	1	1	
8.3	Король и ферзь против короля.	1	3	
8.4	Король и ладья против короля.	1	3	
9. Раздел: Достижения мата без жертв материала				
9.1	Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начале игры).		2	Групповой
9.2	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле (середине игры).		2	
9.3	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле (конце игры).		2	
9.4	Защита от мата.		4	
10. Раздел: Шахматная комбинация				
10.1	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).		2	Индивидуально-групповой
10.2	Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения.		2	
10.3	Типы матовых комбинаций: темы завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.		2	
10.4	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.		4	
10.5	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.)		4	
11	Повторение программного материала		8	Индивидуально-групповой
12	Тренировочные и турнирные партии		12	Турниры. Соревнование.

13	Итоговое занятие		4	Контрольные зачеты
	ВСЕГО	35		

3. Содержание программы

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

- ✓ «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- ✓ «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- ✓ «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

- ✓ «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- ✓ «Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- ✓ «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».
- ✓ «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- ✓ «Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- ✓ «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят её в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

- ✓ «Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- ✓ «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- ✓ «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

- ✓ «Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

- ✓ «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (чёрные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- ✓ «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.
- ✓ «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определённой клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом чёрных 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 двечерные 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.

Примечание. 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 детей 6–7 лет 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.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

- ✓ «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики 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 ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- ✓ «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- ✓ «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. 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». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»»), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи» и т. п.
- ✓ «Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»). «Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 – a5»).
- ✓ «Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- ✓ «Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
- ✓ «Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащих.

7. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

- ✓ «Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»
- ✓ «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- ✓ «Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
- ✓ «Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

8. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания

- ✓ «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.

9. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

- ✓ «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.

10. 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». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
- ✓ «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

11. Повторение программного материала.

Проводятся упражнения на закрепление пройденного материала.

12. Тренировочные и турнирные партии. Проведение соревнований различного уровня, турниры, блиц – турниры и т.д.

13. Итоговое занятие. Проводится итоговая контрольная работа.

4. Контрольно-оценочные средства

Контроль и оценка уровня образовательных результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы «Шахматный дебют» осуществляется педагогом в процессе проведения занятий.

Основными видами контрольно-оценочных средств являются педагогические наблюдения за деятельностью обучающихся, собеседования и интеллектуальные соревнования, тесты.

Система оценивания степени усвоения содержания и реализации программы применяется в течение всего учебного времени.

Для оценивания знаний учащихся принята десятибалльная система оценки (В.П. Симонов*), которая позволяет:

- расширить возможности положительного оценивания учебной деятельности учащихся за счёт расширения шкалы оценивания;
- стимулировать мотивацию достижения успехов учащихся;
- повысить объективность оценки знаний, умений и навыков учащихся;
- снять стереотипы при оценивании учебных достижений учащихся.

Оценивая результаты образовательного процесса, оценивается качество образования учащихся. Достоверная оценка качества характеризует степень обученности учащегося (СОУ), то есть прочность, глубину, осознанность и системность знаний, умений и навыков, его компетентность.

Рассмотрим основные уровни процесса обучения. Нельзя не согласиться с такой их дифференциацией: на первом, или информационном, уровне формируются знания; на втором, или репродуктивном, вырабатываются простейшие умения; на третьем, или творческом, складываются сложные умения и навыки. Такова логика обучения. Из нее не может не вытекать вполне определенная логика выявления и оценки степени форсированности знаний, умений и навыков, то есть обученности, или, иными словами, качества обучения.

Обученность характеризуется такими последовательными показателями: различение, запоминание, понимание, элементарные умения и навыки, действие по образцу, применение знаний и умений в новой ситуации, выполнение творческих заданий, которые и будут проверяться и оцениваться. Дадим условную количественную интерпретацию (уровень обученности и баллы) этим показателям и получим модель обученности.

- Баллы
- Оценка

- Основные показатели СОУ (степень обученности учащегося)

Информационная карта освоения учащимися программы

№ п/п	Ф.И уч-ся	Тема	Уровни овладения знаниями				Критерии применения знаний	
			Знает	Не знает	Понимает	Не понимает	Применяет сам	Повторяет за другими уч-ся
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
Итого баллов в группе:								
Уровень результативности в группе (%):								

Критерии оценки:

Уровень: I. Различение, распознавание (уровень знакомства)- 1-2 балла

Уровень: II. Запоминание (неосознанное воспроизведение) -3-4 балла

Уровень: III. Понимание (осознанное воспроизведение) - 5 баллов

Уровень: IV. Репродуктивный уровень. -6-7 баллов

Уровень: V. Эвристический уровень -8-9 баллов

Уровень: VI. Творческий уровень -10 баллов

Критерии оценки (вариант №2)

1 - 2 не усвоил, нет роста

3-4 низкий уровень, незначительный рост

5-7 средний уровень, заметный рост

8 - 10 высокий уровень, переход на новый качественный уровень

Разъяснение уровней освоения программы

Уровень 1: неудовлетворительно

Присутствует на занятиях, слушает, смотрит, записывает под диктовку педагога и учащихся, переписывает с доски; отвечать персонально отказывается.

Уровень 2

Отличает аналогичные процессы, объекты друг от друга только в том случае, когда их предъявляют ему в готовом виде; может найти необходимый ход фигурой, «скачать» из интернета и т.п.

I. Различение, распознавание (уровень знакомства)

Уровень 3: удовлетворительно

Запоминает небольшую часть партии, правила, определения, формулировки, правил игры, но объяснить ничего не может (механическое запоминание). Изложение чаще сумбурное.

II. Запоминание (неосознанное воспроизведение)

Уровень 4: недостаточно хорошо

Полностью воспроизводит изученные правила, законы, формулировки, шахматные партии; узнает правильное среди неправильного (запоминает).

III. Понимание (осознанное воспроизведение)

Уровень 5: *хорошо*

Объясняет отдельные положения усвоенной теории; иногда выполняет при этом мыслительные задачи шахматных партий. Изложение в основном логичное.

IV. Репродуктивный уровень.

Уровень 6: *очень хорошо*

Отвечает на большинство вопросов по содержанию теории; демонстрирует осознанность усвоения теоретических знаний; способен к самостоятельным выводам. Действует по алгоритму.

Уровень 7: *отлично*

Четко и логично излагает теоретический материал, свободно владеет понятиями и терминологией, может обобщить изложенную теорию, хорошо видит связь теории с практикой, применяет теорию в простейших шахматных партиях.

V. Эвристический уровень

Уровень 8

Понимает суть изученной теории и применяет ее на практике, легко и не особенно задумываясь. Выполняет практические шахматные задачи, иногда допуская незначительные ошибки, которые сам и исправляет. Применяет ранее освоенные действия для решения нетиповой шахматной партии, умеет самостоятельно получать знания.

Уровень 9: *великолепно*

Легко выполняет практические задания творческого уровня, свободно оперируя усвоенной теорией.

VI. Творческий уровень.

Уровень 10

Оригинально, нестандартно применяет на практике полученные знания; на базе приобретенных ранее знаний и умений самостоятельно вырабатывает новые умения.

Выводы педагога по данной группе (программа усвоена или нет):

К концу года, обучающиеся научатся:

- Использовать в игре шахматные термины
- Употреблять в речи названия шахматных фигур
- Применять правила хода и взятия фигуры
- Ориентироваться на шахматной доске
- Правильно помещать шахматную доску между партнерами
- Правильно расставлять фигуры перед игрой
- Различать горизонталь, вертикаль, диагональ
- Рокировать
- Объявлять шах
- Ставить мат

5. Материально-технический ресурс

Для реализации программы необходим материально-технический ресурс подразделения «Гимназия г. Тюкалинска «Точка роста»: просторный кабинет, столы с комплектами шахматных фигур – 9 наборов, стулья, шахматные часы, таблицы к турнирам.

6. Список литературы

1. Алехин А. А. На пути к высшим шахматным достижениям.-М.:ФиС,1991.
2. Ботвинник М. М. Аналитические и критические работы1942-1956гг.-М.:ФиС,1985.
3. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 1-го разряда. - М.: Изд-во Всероссийского шахматного клуба,1974.
4. Дроздов М., Калёнов А., Черныш М.Таинственный Карлсбад.-М.:СКГ ардэ,2000.
5. ДроздовМ.,Калёнова.Ласкеровскиекомпенсации.-М.:СКГ ардэ,2000.
6. КалёновА.В.Фронтальнаяфигурнаяатаканакороткуюрокировку.-М.:СКГ ардэ,2001.
7. КапабланкаХ.Р.Учебникшахматнойигры.-Минск:МПБесядзь,1997.
8. КотоваА.А.ШахматноенаследиеАлехина.-М.:ФиС,1982.
9. ЛаскерЭ.Учебникшахматнойигры.-М.,1980.
10. ЛисицинГ.М.Стратегияитактикашахматногоискусства.-Л.:Лениздат,1952.
11. НейштадтЯ.И.Последамдебютныхкатастроф.-М.:ФиС,1979.
12. ПортишЛ.ШаркозиБ.600окончаний.-М.,1979.
13. Теорияипрактикашахматнойигры.Подред.Я.Б.Эстрина.-М.:Высшаяшкола,1984.
14. М.И.Дворецкий,А.М.Юсупов.Техникавшахматнойигре/2-оеиздание,испр.идоп./Харьков:Фолио,1998.
15. Полныйкурсшахматдляначинающих.–Харвест,2007.
16. С.В.Мазаник.Шахматыдлявсейсемьи.–Питер:СПБ,2009
17. А.Я.Вирный.Немногоошашках,нопосущество.-М.:Фаир–Пресс,2004.
18. М.А.Макаров.Библиотечкапрактика.Окончание.–СПБ.:изд-воСоловьеваС.Н.,С.-Петербург,2007.
19. Д.В.Нестерова.Учебникшахматнойигрыдляначинающих.–М.:РИПОЛклассик,2006.
20. В.Пожарский.Шахматныйучебник.–РостовнаДону:изд-во«Феникс»,1999.
21. С.Б.Губницкий.Полныйкурсшахмат:64урокадляновичковинеоченьопытныхигроков.– М.:АСТ,Харьков:Фолио,2006.