


Муниципальное общеобразовательное учреждение средняя школа  
с.Кивать им. д.т.н. А.И. Фионова  
Кузоватовского района Ульяновской области

«Согласовано»:  
Зам. директора по ВР:  
 Е.В. Кочурова



«Утверждено»:  
Директор школы:  
М.В. Мезенкина

Рабочая программа  
*«Зарядка для ума»*

Педагог ДО Радужкин А.И.  
12 человек  
5-10 классы

с.Кивать

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

«Никто не пожалеет о времени, отданном шахматам,  
ибо они помогут в любой профессии».

Тигран Петросян.

Данная программа создана на основе федерального компонента государственного стандарта основного общего образования и составлена на основании следующих нормативно-правовых документов: «Закон об образовании». Программа «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

**Структура учебной программы.** Рабочая программа представляет собой целостный документ, который содержит титульный лист, пояснительную записку, учебно-тематический план, основное содержание учебного курса с распределением учебных часов по основным разделам, требования к уровню усвоения предмета, контроль уровня обученности. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### **Цели программы:**

1. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.

### **Задачи:**

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Обучить правилам игры в шахматы (ориентироваться на шахматной доске, правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ, играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами).
3. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход.

4. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
5. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

### **Изучение предмета «Таинственный мир шахмат» способствует решению следующих задач:**

- Помогают многим детям не отстать в развитии от своих сверстников.
- Открывают дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа.
- Развивают интеллектуальные и творческие способности, память, воображение.
- Совершенствуют навыки самоорганизации, саморазвития.
- Развивают способности учащихся к речевому взаимодействию.
- Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

### **Межпредметные связи на уроках математики.**

Наиболее тесные и органические связи шахмат как предмета осуществляются с близкими по содержанию предметами точного цикла: математикой, алгеброй, геометрией, физикой, логикой. Связь шахмат можно проследить и с иностранными языками, историей, географией, биологией, изобразительным искусством.

Межпредметные связи в учебном процессе обеспечивают лучшее понимание школьниками изучаемого материала и более высокий уровень владения навыками по математике.

### **Основные направления работы**

#### **Первый год обучения**

Программой предусматривается 34 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На занятиях прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Программа разработана для детей начинающих изучение шахмат. Это

обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей.

**К концу учебного года дети 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.

**К концу учебного года дети 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 мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

**Педагогический контроль.**

Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

## **Тематика кружка**

### **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.

«Угадай-ка». 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 ее 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»** — важная игра курса. У ребенка 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 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. 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. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

### *Дидактические игры и задания*

«**Два хода**». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

## Календарно – тематическое планирование предметной линии «Шахматы».

№ п/п	Учебно-тематическое планирование	Минимум содержания образования	Составляющие образованности		Педагогические условия Интеграция
	1. Шахматная доска	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль,	- познакомить с шахматными терминами: белое и черное поле,	- научить ориентироваться на шахматной доске; - научить	
					Чтение и инсценирование

1.	Знакомство с шахматной доской	диагональ, центр.	горизонталь, вертикаль, диагональ, центр - напомнить санитарно-гигиенические нормы и правила; - сообщить о методах организации комфортных отношений с партнерами по игре;	правильно помещать шахматную доску между партнерами; - научить различать горизонталь, вертикаль, диагональ; -учить соблюдать основные правила личной гигиены;	дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.
2.	Шахматная доска				Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». 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. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».
	2. Шахматные фигуры.	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	- познакомить с названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; - напомнить санитарно-гигиенические нормы и правила; - сообщить о методах организации комфортных отношений с партнерами по игре;	- научить различать и называть шахматные фигуры; -учить соблюдать основные правила личной гигиены;	
3. 4.	Знакомство с шахматными фигурами				Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».
	3. Начальная расстановка фигур.	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной	- познакомить с понятиями: партнеры, начальное положение; - напомнить санитарно-	- научить правильно расставлять фигуры перед игрой; -учить соблюдать	



5.	Начальное положение	позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	гигиенические нормы и правила; - сообщить о методах организации комфортных отношений с партнерами по игре;	основные правила личной гигиены;	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».
	<b>4. Ходы и взятие фигур.</b>	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»,	- познакомить с правилами хода и взятия каждой фигуры; - познакомить с понятиями: ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе; - напомнить санитарно-гигиенические нормы и правила; - сообщить о методах организации комфортных отношений с партнерами по игре;	- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса; -учить соблюдать основные правила личной гигиены;	
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	белопольные и чернопольные слоны, разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.			Место ладьи в начальном положении. Ход. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
7.	Ладья в игре.				Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.				Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
9.	Слон в игре.				Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».

10.	Ладья против слона.				<p>Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выйграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и 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».</p>
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.				<p>Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</p>
12.	Ферзь в игре.				<p>Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».</p>
13.	Ферзь против ладьи и слона.				<p>Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выйграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».</p>
14.	Знакомство с				<p>Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь</p>

	шахматной фигурой. Конь.				– легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
15.	Конь в игре.				Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.				Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».
17.	Знакомство с пешкой.				Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».
18.	Пешка в игре.				Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.				Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.				Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).

21.	Король против других фигур.				Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выйграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».
	5. Цель шахматной партии.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	- познакомить с понятиями: длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; - напомнить санитарно-гигиенические нормы и правила; - сообщить о методах организации комфортных отношений с партнерами по игре;	- научить рокировать; - научить объявлять шах; - научить ставить мат; -учить соблюдать основные правила личной гигиены;	
22.	Шах.				Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».
23.					
24.	Мат.				Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».
25.					
26.	Ставим мат.				Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».
27.					
28.	Ничья, пат.				Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или на пат».
29.	Рокировка.				Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
30.					
	<b>6. Игра всеми фигурами из начального положения.</b>	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	- познакомить с элементарными шахматными задачами; - напомнить санитарно-гигиенические нормы и правила; сообщить о	- научить решать элементарные задачи на мат в один ход; -учить соблюдать основные правила личной	
31.	Шахматная партия.				Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».

32.	Шахматная партия.		методах организации комфортных отношений с партнерами по игре;	гигиены;	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.
33.	Повторение программного материала.				Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.

### Список использованной литература.

1. Закон об образовании <https://www.assessor.ru/zakon/273-fz-zakon-ob-obrazovanii-2013/> ;
2. Программа «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин. <https://www.twirpx.com/file/2176047/> ;
3. И. Г. Сухин. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999;
4. В. Костров, Д. Давлетов «Шахматы» Санкт-Петербург 2001г.;
5. В.Хенкин «Шахматы для начинающих» М.: «Астрель» 2002г.;
6. И.Г. Сухин «Шахматы – школе первый год обучения 1500 малофигурных позиций, «Пособие для учителя», издательство «Духовное возрождение», 2012 г.
7. И.Г. Сухин «Шахматы второй год или учись и учу, пособие для учителя», издательство «Духовное возрождение», 2012 г.
8. И.Г. Сухин «Шахматы третий год или учись и учу, пособие для учителя», издательство «Духовное возрождение», 2012 г