

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №1 с. Измалково  
Измалковского округа Липецкой области»  
**Центр цифрового и гуманитарного профилей  
«Точка роста»**

**Утверждена**  
приказом МБОУ СОШ №1  
с. Измалково Измалковского округа  
от 29.08.2024г. №165

**Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
«НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ»**

для обучающихся 5-9 классов  
Срок реализации: 2024-2025 учебный год

Составитель программы:  
Учитель географии  
**Анохин Сергей Николаевич,**

2024 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современном обществе целью развития школьников является всестороннее гармоничное развитие личности. Игра - ведущий вид деятельности детей, в которой ребенок учится, развивается, растет. Настольные игры, к сожалению, давно уступили место компьютерным, за которыми дети готовы просиживать часами, но компьютер не заменит непосредственного живого общения. Дух партнёрства, товарищества, а позже и соперничества, который возникает при обучении, а затем во время настольных интеллектуальных игр, сложно переоценить. Настольные игры развивают у детей мышление, память, внимание, творческое воображение, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений. Игра облегчает процесс познания. Именно игра раскрывает характер ребенка, определяются лидерские качества, проявляются способности. Многие игры имеют соревновательный характер, соответственно, в таких играх ребенок получает стимул к самосовершенствованию. Через игру в любом возрасте происходит включение ребенка в систему общественных отношений, усвоение и отработка норм поведения и человеческого общежития.

Программа занятий кружка «Настольные игры» предусматривает усвоение основ знаний по теории и практике игры в различные игры, обучает детей умению мысленно рассуждать, анализировать, предвидеть замыслы партнера. Настольные дарят ребенку радость творчества и обогащают его духовный мир. Разнообразные игры становятся средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Программа составлена с использованием блоков, предусматривающих базовое изучение настольных игр мира. Программа рассчитана на учащихся 1-9 классов и предусматривает приобретение ими основных знаний о классических играх (шашки, шахматы, нарды), традиционных играх разных народов (го, рэндзю) и разновидностей игр (гексагональные шахматы, «Магараджа», «Мельница»).

**Новизна** программы заключается в совмещении большого разнообразия настольных игр, и совмещение в одной группе разновозрастных детей. Во время игры ребёнок привыкает к самостоятельности, становится более усидчивым и терпеливым.

**Актуальность программы** состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

**Педагогическая целесообразность программы** объясняется тем, что в нее включены такие виды деятельности как самостоятельная работа с выполнением различных заданий и включенность в игру детей разного возраста. Формы работы: учебно - тренировочные занятия и соревнования.

Программа разработана на основе педагогических принципов: систематичность, последовательность, преемственность, доступность, соответствие

содержания возрастным особенностям. Используются такие методы как: поисково-исследовательский, самореализации, самоуправления через различные творческие дела, участие в соревнованиях.

**Отличительные особенности** данной образовательной программы заключаются в том, что упор сделан на воспитание навыков самостоятельной деятельности и взаимодействия подростков разного возраста.

Материал в программе сгруппирован по разделам и темам. Все образовательные темы предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно – практического опыта. Логика подачи материала в программе основана на принципе «от теории – к практике».

**Цель программы:** формирование и развитие творческих способностей, удовлетворение индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья обучающихся и организация их свободного времени.

**Задачи:**

- ознакомление с историей возникновения и становления игр;
- обучение играм;
- дать понятия комбинация и позиционная игра;
- развитие логического и творческого мышления, памяти, внимания и быстроты мышления;
- техники расчета, комбинационного зрения, позиционного чутья, творческой работы, умения анализа и комментирования сыгранных партий;
- воспитание воли, целеустремленности, дисциплинированности, усидчивости, выносливости, чувства коллективизма и взаимопомощи.

Содержание программы предполагает освоение детьми основных правил и приёмов различных настольных игр. Рекомендуемый минимальный состав группы обучения – 10-15 человек. При наборе обучающихся следует комплектовать группу с превышением состава, так как существует естественный отсев членов объединения в период обучения и, кроме того, не все дети по тем или иным причинам могут участвовать в учебных и зачетных мероприятиях.

Занятия можно проводить с полным составом объединения, но по мере роста опыта занимающихся детей следует делать больший упор на групповые (2 - 3 человека) и индивидуальные занятия.

В результате реализации программы ожидается формирование социально-адаптированной, гармонично-развитой личности ведущей здоровый образ жизни, хорошо умеющей взаимодействовать с обществом.

**ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ  
ПРОГРАММЫ**

**Срок реализации программы:** 1 год

**Особенности возрастной группы:** дети 7-16 лет

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании обучения курса «Настольные игры» учащийся должен

Знать:

- основные игровые термины;
- знать и выполнять правила игр;

Уметь:

- ориентироваться в разнообразии настольных игр;
- правильно расставлять игровые фигуры перед игрой;
- перемещать фигуры по игровому полю;
- решать элементарные игровые задачи;
- преодолевать волнение перед игрой и соревнованиями;
- общаться и договариваться со сверстниками;

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование игры	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>1</b>	<b>Игры на доске 8x8</b>	<b>32</b>	<b>7</b>	<b>25</b>
	Шашки и поддавки	10	2	8
	Шахматы	16	2	14
	«Магараджа»	2	1	1
	«Волки и Коза», «Уголки» и аналоги	4	2	2
<b>2</b>	<b>Игры на других досках</b>	<b>32</b>	<b>15</b>	<b>17</b>
	Три точки	2	1	1
	Нарды	4	2	2
	Шашки стоклеточные	2	1	1
	Шахматы гексагональные	4	2	2
	Крестики-нолики	2	1	1
	«Мельница»	2	1	1
	Рэндзю	4	2	2
	Го	6	2	4
	Л-игра	2	1	1
	«Морской бой»	4	2	2
<b>3</b>	<b>Игры с цифрами и буквами</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
	«Балда»	2	1	1
	«Быки и коровы»	4	2	2
<b>4</b>	<b>Другие игры</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
	Домино	2	1	1
<b>Итого за год обучения</b>		<b>72</b>	<b>26</b>	<b>46</b>

## **Формы подведения промежуточной аттестации:**

– участие в соревнованиях внутри объединения и внутри школы.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Игры на доске 8x8.**

#### **ШАШКИ КЛАССИЧЕСКИЕ.**

История шашек. Шашечная доска. Поля, линии, их обозначение. Шашечные термины. Начальное положение фигур. Название и сила фигур. Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов. Объяснение алгоритма игры. Определение времени для обдумывания хода. Ловушки в начале партии. Шашечные окончания (четыре дамки против одной, три дамки против одной). Организация и проведение игрового турнира. Составление турнирной таблицы. Распределение на пары игроков по жребию.

#### **ШАШКИ НАОБОРОТ ИЛИ ПОДДАВКИ.**

#### **ШАХМАТЫ.**

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. 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. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белополюные и чернополюные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Шахматная партия. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

#### **«МАГАРАДЖА».**

Шахматы для тренировки начинающих. «Магараджа» (ферзь+конь) - один в поле воин.

**ДРУГИЕ ИГРЫ НА ДОСКЕ 8x8:** «Волки и Коза», «Уголки» и разновидности. Правила и стратегии игр.

### **Игры на нестандартных досках.**

#### **«ТРИ ТОЧКИ».**

Игровая доска, игровые фишки, правила игры. Стратегия выигрыша.

### **НАРДЫ (ТРИК-ТРАК) КЛАССИЧЕСКИЕ.**

Игровое поле, игровые фишки и кубики для игры «нарды». Правила игры в длинные и короткие нарды. Начальный жребий. Объяснение алгоритма игры. Движение шашек. Как выбросить шашки из игры.

### **ШАШКИ СТОКЛЕТОЧНЫЕ.**

Шашечная доска. Начальное положение фигур.

### **ГЕКСАГОНАЛЬНЫЕ ШАХМАТЫ.**

Шахматная доска, серые, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. 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. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур.

### **КРЕСТИКИ-НОЛИКИ.**

Игровое поле 3x3, игровые знаки (крестик, нолик). Правила игры, первый ход (крестик), завершение игры.

### **МЕЛЬНИЦА.**

Игровое поле, игровые фишки. Правила игры, стратегия «первых» ходов, начальный и завершающий этапы игры.

### **РЭНДЗЮ.**

Игровое поле 15x15 вертикальных и горизонтальных линий. Пересечения - *пункты*. Центральный (для первого хода в партии) и четыре угловых пункта. Набор камней (по 50). Правила игры. Фолы — запрещённые ходы чёрных: вилки 3×3 и 4×4 и «длинный ряд. Пасование игроков. Начальная позиция. Нотация. Простые структуры: пятерка, длинный ряд, четверка, тройка, псевдотройка, открытые и закрытые ряды.

### **ГО.**

История го. Инвентарь для игры в го — гобан (стандартный 19x19, обучающий 15x15), камни (стандартный набор 181x180, обучающий 100x100), чаши.

Основные правила. Начало игры. Порядок ходов. Дамэ камня (степени свободы, дыхания). Группы камней («пленная» группа), запрещенные действия (лишний ход). Правило ко. Пасование игроков. Завершение партии.

### **Л-ИГРА.**

Игровое поле. L-фишки и шашки. Правила игры. Стратегия выигрыша.

### **«МОРСКОЙ БОЙ».**

Игровое поле. Фишки-корабли (1-, 2-, 3- и 4-х палубные). Правила расстановки фишек-кораблей. Правила игры. Нотация ходов. Завершение игры.

### **Игры с цифрами и буквами.**

#### **«БАЛДА»**

Знакомство с правилами игры. Проведение игры.

#### **«БЫКИ И КОРОВЫ»**

Знакомство с правилами игры. Проведение игры. Разновидности игры с цифрами и буквами.

### **Другие игры.**

#### **ДОМИНО КЛАССИЧЕСКОЕ.**

Знакомство с правилами игры. Проведение игры. Подведение итогов. «Колбаса» и другие игры в домино.

### **СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И ЗАЧЕТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ.**

Контроль освоения игр осуществляется в форме свободной игры между воспитанниками объединения.

### **ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Вольф П. Шахматы. М.: «АСТ-Астрель», 2002, 412 с.

Гик Е.Я. Занимательные математические игры. М.: «Знание», 1987, 160 с.

Гик Е. Я., Носовский А. М., Попов А. П. Го. Рэндзю. М.: Советский спорт, 1991, 64 с.

Магриль П., Магриль Р. Нарды. Днепропетровск: Баланс Бизнес Букс, 2005, 448 с.

Приложение 1  
Календарно-тематическое  
планирование

<b>Календарно-тематическое планирование 1 год обучения, 72 часа (26 теория, 46 практика)</b>								
№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
						<b><u>Игры на доске 8x8. (32 часа)</u></b>		
				теория	2	Шашки классические. История шашек. Шашечная доска. Поля, линии, их обозначение. Шашечные термины. Организация и проведение игрового турнира. Составление турнирной таблицы. Распределение на пары игроков по жребию.		мини-турнир
				практика	2	Начальное положение фигур. Название и сила фигур. Правила игры. Обозначение полей. Характеристики ходов.		
					2	Объяснение алгоритма игры. Определение времени для обдумывания хода. Ловушки в начале партии.		
					2	Шашечные окончания (четыре дамки против одной, три дамки против одной).		
					2	Шашки наоборот или поддавки.		
				теория	2	Шахматы. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.		мини-турнир
				практика	2	Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Начальная расстановка фигур.		
					2	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.		
					2	Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и		



					2	разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.		
					2	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.		
					2	Шахматная партия. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.		
					2	Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.		
					2	Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.		
			теория практика	2	«Магараджа». Шахматы для тренировки начинающих. «Магараджа» (ферзь+конь) - один в поле воин.			пробная игра
			теория практика	2	Другие игры на доске 8x8: «Волки и Коза». Правила и стратегия игры.			пробная игра
				2	«Уголки» и разновидности. Правила и стратегия игр.			
					<b><u>Игры на нестандартных досках. (32 часа)</u></b>			
			теория практика	2	«Три точки». Игровая доска, игровые фишки, правила игры. Стратегия выигрыша.			пробная игра
			теория практика	2	Нарды (трик-трак) классические. Игровое поле, игровые фишки и кубики для игры «нарды». Правила игры в длинные и короткие нарды.			мини- турнир
				2	Начальный жребий. Объяснение алгоритма игры. Движение шашек. Как выбросить шашки из игры.			
			теория практика	2	Шашки стоклеточные. Шашечная доска. Начальное положение фигур.			пробная игра
			теория практика	2	Гексагональные шахматы. Шахматная доска, серые, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.			пробная игра
				2	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. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур.		
				теория практика	2	Крестики-нолики. Игровое поле 3x3, игровые знаки (крестик, нолик). Правила игры, первый ход (крестик), завершение игры.		пробная игра
				теория практика	2	«Мельница». Игровое поле, игровые фишки. Правила игры, стратегия «первых» ходов, начальный и завершающий этапы игры.		пробная игра
				теория практика		Рэндзю. Игровое поле 15x15 вертикальных и горизонтальных линий. Пересечения - <i>пункты</i> . Центральный (для первого хода в партии) и четыре угловых пункта. Набор камней (по 50). Правила игры. Фолы — запрещённые ходы чёрных: вилки 3×3 и 4×4 и «длинный ряд». Пасование игроков. Начальная позиция. Нотация. Простые структуры: пятерка, длинный ряд, четверка, тройка, псевдотройка, открытые и прикрытые ряды.		мини- турнир
				теория практика	2	Го. История го. Инвентарь для игры в го — гобан (стандартный 19x19, обучающий 15x15), камни (стандартный набор 181x180, обучающий 100x100), чаши.		мини- турнир
					2	Основные правила. Начало игры. Порядок ходов. Дамэ камня (степени свободы, дыхания). Группы камней («пленная» группа), запрещенные действия (лишний ход).		
					2	Правило ко. Пасование игроков. Завершение партии.		
				теория практика		L-игра. Игровое поле. L-фишки и шашки. Правила игры. Стратегия выигрыша.		пробная игра
				теория практика		«Морской бой». Игровое поле. Фишки-корабли (1-, 2-, 3- и 4-х палубные). Правила расстановки фишек-кораблей. Правила игры. Нотация ходов. Завершение игры.		пробная игра
						<b><u>Игры с цифрами и буквами. (6 часов)</u></b>		
				теория практика	2	«Балда». Знакомство с правилами игры. Проведение игры.		пробная игра
				теория практика	2 2	«Быки и коровы». Знакомство с правилами игры. Проведение игры. Разновидности игры с цифрами и буквами.		пробная игра
						<b><u>Другие игры. (2 часа)</u></b>		
				теория	02	Домино классическое. Знакомство с правилами игры. Проведение игры.		пробная

				практика		Подведение итогов. «Колбаса» и другие игры в домино.		игра
--	--	--	--	----------	--	--	--	------