


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Томаровская средняя общеобразовательная школа № 1 имени героя  
Советского Союза Шевченко А.И. Яковлевского городского округа»

«Согласовано» Заместитель директора МБОУ «Томаровская СОШ № 1»  Алфимова И.В. «31» августа 2022 г.	«Утверждаю» Директор МБОУ «Томаровская СОШ № 1» Данилова А.В. Приказ № 215 «31» августа 2022 г.
---	--

Дополнительная  
общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«ШАХМАТЫ»

Малышевой Галины Витальевны

Срок реализации 1 год  
Возраст учащихся 1-11 класс

2022-2023 уч.год

## **Пояснительная записка**

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками. Предлагается также перечень диафильмов, рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для учителя. Игра способствует становлению личности младших школьников, открывает дорогу к творчеству детям некоммуникативного типа.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития. Неоценима роль шахмат в формировании внутреннего плана действий – способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление школьника, способствует развитию логического мышления, воспитывает усидчивость, внимательность, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир.

Экспериментально подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, особенно по точным наукам, проявляя живой интерес к игре, учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования. Перейдя от взрослых к детям, эта удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного. Обучение младших школьников игре в шахматы является весьма актуальным на сегодняшний день. Игра в шахматы позволяет обеспечить более комфортное вхождение ребенка в учебный процесс, позволяет снизить уровень стресса, благотворно влияет как на процесс обучения, так и на развитие личности ребенка, повышение продуктивности его мышления.

### **Цели программы:**

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

### **Задачи:**

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

7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Предложенная программа составлена на основе программы "Шахматы-школе" И.Г.Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок.

В их числе:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
- применение нестандартных дидактических заданий и игр;
- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
- неспешный подвод к краеугольному шахматному термину "мат".

#### **Формы работы:**

традиционное занятие, комбинированное занятие, игра, турнир.

#### **Содержание программы :**

Программой предусматривается 17 шахматных занятий (одно занятие в 2 недели). Учебный курс включает в себя 6 тем. На каждом из занятий 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.

#### **Планируемые результаты:**

В процессе изучения программы обучающиеся овладеют универсальными учебными действиями (УУД): личностными, регулятивными, познавательными, коммуникативными. Содержание программы раскрывает возможность для формирования УУД. По окончании изучения данной программы возможно достижение следующих результатов:

Личностные результаты:

способность к организации собственной деятельности, уважительное отношение к иному мнению, самостоятельность и личная ответственность за свои поступки, умение сотрудничать со сверстниками, мотивация к работе на результат.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД обеспечивают организацию обучающимися своей деятельности: целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция.

Познавательные УУД включают самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении шахматных задач, умение строить речевое высказывание с использованием соответствующих шахматных терминов; способность к рефлексии деятельности; умение обучающихся производить *простые* логические действия (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, доказательств.)

**Коммуникативные УУД** обеспечивают социальную компетентность и сознательную ориентации: умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении.

**Предметные результаты:**

Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом. Научить ориентироваться на шахматной доске. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур. Сформировать умение записывать шахматную партию. Сформировать умение проводить элементарные комбинации. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

**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.

## Тематическое планирование

№ раздела (главы)	Наименование темы	Всего часов
1		
1	<p><b>ШАХМАТНАЯ ДОСКА.</b>            Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.  <b>Дидактические игры и задания:</b>            "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.</p>	
2	<p><b>ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.</b>            Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.  <b>Дидактические игры и задания:</b>            "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 ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>	
3	<p><b>НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.</b> 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.  <b>Дидактические игры и задания:</b>            "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</p>	

	<p>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.</p>	
4	<p><b>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР</b> (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.</p> <p><b>Дидактические игры и задания:</b></p> <p>"Игра на уничтожение" – важнейшая 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.</p> <p>"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).</p> <p>"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.</p> <p>"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.</p> <p>"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.</p> <p>"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.</p> <p>"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.</p> <p>"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.</p> <p>"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать</p>	

	<p>лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p> <p>"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.</p> <p>"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника</p>	
5	<p><b>ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.</b></p> <p>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p> <p><b>Дидактические игры и задания:</b></p> <p>"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</p> <p>"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p> <p>"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.</p> <p>"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.</p> <p>"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p> <p>"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</p> <p>"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</p>	
6	<p><b>ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.</b></p> <p>Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.</p> <p><b>Дидактические игры и задания:</b></p> <p>"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.</p>	
		17

### Календарно-тематический план

№	Тема	Количество часов	Изучаемые понятия
1	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.	1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и

	Шахматная доска и шахматные поля квадратные.		шахматные поля квадратные. Знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры. Различать диагональ, вертикаль, горизонталь.
2	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".	1	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". Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.. Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
3	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.	1	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. Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельностью. Определение общей цели и путей ее достижения.
4	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат".	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Знать начальное положение. Уметь ориентироваться на шахматной доске.



5	<p>НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.</p> <p>Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.</p>	1	<p>Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.</p>
6	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт"</p>	1	<p>Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Знать правила хода и взятия каждой фигурой. Уметь выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>
7	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР 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".</p>	1	<p>Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Находить способы решения и осуществления поставленных задач. Учиться использовать знако-символические средства представления информации.</p>
8	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР ФЕРЗЬ, Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".</p>	1	<p>Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Знать правила хода и взятия каждой фигурой. Находить способы решения и осуществления поставленных задач.</p>
9	<p>ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".</p>	1	<p>Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Уметь выявлять закономерности и проводить аналогии.</p>

			Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности.
10	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР 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".	1	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". Уметь проводить элементарные комбинации; планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур. Уметь определять последовательность событий.
11	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга".	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга". Знать правила хода и взятия каждой фигурой.
12	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Уметь проводить элементарные комбинации; планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур. Уметь определять последовательность событий. Находить способы решения и осуществления поставленных задач.
13	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. МАТ. Цель игры. Мат ферзем,	1	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое

	ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".		задание "Мат или не мат".
14	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат". Знать правила хода и взятия каждой фигурой. Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих. Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
15	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".	1	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка". Уметь выявлять закономерности и проводить аналогии. Владеть способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия. Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.
16	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода",	1	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода". Уметь проводить элементарные комбинации; планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур. Уметь определять последовательность событий.
17	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Повторение программного материала.	1	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Находить способы решения и осуществления поставленных задач. Повторение программного материала.
	Всего	17	

## **Материально - техническое обеспечение занятий:**

Шахматы

Шахматные доски

## **Литература**

Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.

Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.

Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.

Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.

Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.

Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.

Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.

Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.

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

Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000, 2001.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

Шахматы – школе /Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.