

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №1 "СКАЗКА"

СОГЛАСОВАНО  
и допущено к работе  
педагогическим советом  
протокол от 31.08.2015 №1

заведующий МАДОУ ДСКВ №1 «Сказка»  
МАДОУ №1 «Сказка»  
«30.08.2015г.»  
М.А. Духовникова



Дополнительная общеразвивающая программа  
познавательно-речевой направленности  
«Шахматы для самых маленьких»  
для детей 5-7 лет

ПРОВЕРИЛ:  
заместитель заведующего

*Савина* Савина Д.Г.

СОСТАВИТЕЛЬ:

учитель-логопед

*Латыпова* Латыпова Л.С.

г. Мегион

## Пояснительная записка

Программа дополнительного образования «Шахматы для самых маленьких» составлена на основе программы "Шахматы, первый год" И.Г.Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских разработок.

Программа по шахматам составлена для дошкольников от 5 до 7 лет. Программа рассчитана на 56 часов (2 раза в неделю).

Программа поддерживает устойчивый интерес к знаниям, делает обучение радостным. Стержневым моментом курса становится деятельность самих дошкольников, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Программа предусматривает широкое использование занимательного материала, включение игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

**Цель курса:** знакомство с элементарной шахматной игрой.

**Задачи курса:**

- привитие любви и интереса к шахматам;
- повышение эмоционального фона;
- развитие творческих, интеллектуальных способностей воспитанников и познавательной активности;
- развитие самостоятельности в суждениях;
- воспитание усидчивости и других положительных качеств личности.

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

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приёма обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Начальная расстановка фигур», «Ходы и взятие фигур», «Цель шахматной партии», «Игра всеми фигурами из начального положения».

На каждом из занятий обучения прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. Дети сами оценивают сравнительную силу шахматных фигур, делают выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

***К концу обучения 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.

**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.

**Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:** проведение шахматного турнира.

### Учебно-тематический план

Тема	Кол-во часов	Цель, задачи	Наглядные пособия, технические средства	Предварительная работа
<b>Шахматная доска</b>				
Шахматная доска	1	Познакомить детей с шахматным королевством. Рассказать о том, что игра в шахматы – занимательная игра. Заинтересовать детей через увлекательные и достоверные факты.	ИКТ, магнитная шахматная доска	Беседа, дидактические игры и задания.
Шахматная доска	2	Познакомить с шахматной доской: её формой, белыми и черными полями. Чередованием белых и черных полей на шахматной доске. Закрепить умение пользоваться линейкой и карандашом, ориентироваться на тетрадном листе.	ИКТ, магнитная шахматная доска	Дидактические игры и задания
Шахматная доска Проспекты, улицы, переулки шахматной доски	3	Продолжить знакомить детей с шахматным королевством, Формирование представлений о правилах размещения шахматной доски между партнерами, введение понятия "горизонталь", "вертикаль"	ИКТ, магнитная шахматная доска	Дидактические игры и задания
Шахматная доска	4	Упражнять детей в быстром и правильном нахождении полей,	ИКТ, магнитная шахматная доска	Беседа, дидактические игры и задания.

		вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух.	доска	
Шахматная доска. «Шахматная эстафета»	5	Отрабатывать практические навыки	ИКТ, магнитная шахматная доска	Дидактические игры и задания
<b>Шахматные фигуры</b>				
Шахматные фигуры	6-7	Познакомить с шахматными фигурами; развитие интереса к игре, внимания	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
<b>Начальное положение</b>				
Начальная расстановка фигур	8-14	Познакомить детей с расстановкой фигур перед шахматной партией. Связью между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Правилами: "Ферзь любит свой цвет".	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
<b>Ходы и взятие фигур</b>				
Слон	15	Формировать представления: - о шахматной фигуре «слон», - место слона в начальном положении, - ход слона, взятие. - разноцветные и одноцветные слоны. - понятие легкая и тяжелая фигуры	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Слон	16	Закрепить представления о шахматной фигуре «слон», Отработка практических навыков	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Слон	17	Отрабатывать практические навыки. Отгадывание загадки о слоне Ответы на вопросы "Шахматной шкатулки" Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Ладья	18	Познакомить с шахматной фигурой «Ладья», местом ладьи в	ИКТ, магнитные	Дидактические игры и задания

		начальном положении, ходами. Развивать внимание	шахматные фигуры	
Ладья	19	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – ладья. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Ладья против слона	20	Отрабатывать практические навыки игры ладьей. Развивать внимание, логическое мышление, смекалку, мелкую моторику	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	
Ладья	21	Отрабатывать практические навыками	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Ферзь	22	Познакомить с шахматной фигурой «Ферзь», местом ферзя в начальном положении, ходами ферзя, взятием. Ввести понятия «Ферзь – тяжелая фигура»	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Ферзь против ладьи и слона	23	Закреплять знания и отрабатывать практические навыки игры ферзем.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Конь	24	Познакомить с шахматной фигурой «Конь», местом ладьи в начальном положении, ходами. Развивать внимание, умение отстаивать свою позицию	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Конь	25	Продолжать знакомить с шахматной фигурой «Конь» Развивать ловкость и смекалку, ориентировку в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Активизировать словарь. Показать позицию в которой конь ставить «вилку».	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Конь против ферзя, ладьи, слона	26	Продолжить знакомить детей с шахматной фигурой – конь. Показать позиции фигуры, различные ходы. Развивать воображение, сообразительность, быстроту реакции, мелкую моторику рук.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Пешка «Ни шагу назад!»	27	Познакомить с местом пешки в начальном положении; понятиями: ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания

		пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.		
Пешка	28	Продолжать знакомить детей с пешкой. Научить «сражаться пешками». Поощрять стремление высказывать свое мнение.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	29	Продолжать знакомить детей с пешкой. Отрабатывать умение «сражаться пешками». Приобщать детей в ходе решения занимательных задач к элементарной творческой деятельности. Поощрять стремление высказывать свое мнение	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Праздник пешки	30	Закрепить знания о том, как ходит пешка, что делать, если мешает своя пешка, можно ли вернуться на исходную позицию, является ли пешка фигурой? По каким 31 линиям ходит пешка. Развивать находчивость, сообразительность речь.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Король	32	Показать, как ходит король. Разучить правило «Королей не уничтожают» и что оно означает. Развивать внимание, способность работать по правилам, умение мыслить, находить правильное решение, отстаивать своё мнение.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Король. «Волшебный квадрат»	33	Формировать представления о волшебном квадрате, который король использует в игре. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Объяснить детям правила для играющих: «Тронул-ходи», «Ход сделан - обратно не вернёшь»	34	Формировать представления об элементарных правилах. Развивать мелкую моторику.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Повторение программног о материала. Игра фигур.	35	Закрепить знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать интерес к игре в шахматы, усидчивость,	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания

		владение навыками простейших шахматных задач		
<b>Цель шахматной партии</b>				
Шах	36	Формировать представление о позиции «шах». Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Шах	37	Закрепить представления детей о позиции «шах». Развивать логическое мышления, умения доказывать правильность решения, опровергать неправильные, сообразительность, быстроту реакции. Воспитывать умение выслушивать других детей.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Шах и мат	38	Формировать представления о комбинациях "шах", "мат" ("комбинация" и "вилка" - двойной удар).	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Мат	39	Формировать представления о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Мат в один ход	40	Закрепить представления детей о позиции «мат». Развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Ничья	41	Формировать представлений о положении «пат», выделение отличий пата от мата.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Ничья	42	Отрабатывать практические навыки	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Игра в парах	43	Закреплять знания детей полученные на предыдущих занятиях. Воспитывать усидчивость, внимательность точно рассчитывать, правильные ходы	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания
Рокировка	44	Познакомить с понятием "Рокировка". Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развивать творческое мышление, логическое мышление, способствовать умению доказывать правильность своего	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания

		решения, развитию интеллекта		
Рокировка	45	Отрабатывать практические навыки	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах
Турнир на лучшего игрока	46	Закрепить знания «Почему слонов надо быстрее выводить в центр». Развивать сообразительность, находчивость	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах
Тренировочная шахматная партия	47	Игра всеми фигурами. Овладение элементарными основами шахматной игры. Воспитание морально – волевых качеств	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах
Шахматная нотация	48	Закреплять знания детей о горизонтальных линиях, познакомить с их обозначениями. Закрепить цифры от 1 до 8.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах
Шахматная нотация	49	Закреплять знания детей о вертикальных линиях. Познакомить с их буквенными обозначениями. Упражнять в произношении латинских букв ( ,B,C,D,E,F,G,H).	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах
Эстафета	50	Закреплять умения правильно и быстро расставлять фигуры на исходную позицию, называя вслух поля на которые они ставятся	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах
Практические навыки: мат белыми в один ход	51	Учить элементарным основам шахматной игры. Коллективный разбор определённых ситуаций на шахматной доске	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах
Шахматная партия	52	Дать общие представления и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми из начального положения.	ИКТ, магнитные шахматные фигуры	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах
<b>Игра всеми фигурами из начального положения</b>				
Шахматная партия	53-56	Закреплять представлений и рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Шахматная доска	Дидактические игры и задания, практические упражнения, работа в парах



### Календарно - тематическое планирование

Количество часов в неделю: 2

Количество часов: 56

№	Тема	Запланировано	
		Кол-во часов	Дата проведения
1-2	Шахматная доска	2	7.10, 9.10
3	Шахматная доска Перспективы, улицы, переулки шахматной доски	1	14.10
4	Шахматная доска	1	16.10
5	Шахматная доска. «Шахматная эстафета»	1	21.10
6-7	Шахматные фигуры	2	23.10, 28.10
8-14	Начальная расстановка фигур	7	30.10, 5.11, 5.11, 11.11, 13.11, 18.11, 20.11
15-17	Слон	3	25.11, 27.11, 2.12
18-19	Ладья	2	4.12, 9.12
20	Ладья против слона	1	11.12
21	Ладья	1	16.11
22	Ферзь	1	18.11
23	Ферзь против ладьи и слона	1	23.11
24-25	Конь	2	25.11
26	Конь против ферзя, ладьи, слона	1	13.01, 15.01
27	Пешка «Ни шагу назад!»	1	20.01
28	Пешка	1	22.01
29	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня	1	27.01
30	Праздник пешки	1	29.01
31	Король	1	3.02
32	Король. «Волшебный квадрат»	1	5.02

33	Объяснить детям правила для играющих: «Тронул-ходи», «Ход сделан - обратно не вернёшь»	1	10.02
34	Повторение программного материала. Игра фигур	1	12.02
35-36	Шах	2	17.02, 19.02
37	Шах и мат	1	24.02
38	Мат	1	26.02
39	Мат в один ход	1	2.03
40-41	Ничья	1	4.03
42	Игра в парах	1	9.03
43-44	Рокировка	2	11.03, 16.03
45	Провести турнир на лучшего игрока	1	18.03
46	Тренировочная шахматная партия	1	23.03
47-48	Шахматная нотация	2	25.03
49	Эстафета	1	6.04
50	Практические навыки: мат белыми в один ход	1	8.04
51-56	Шахматная партия	6	13.04, 15.04, 20.04, 22.04, 27.04, 29.04

## **Содержание программы (56ч)**

### **ШАХМАТНАЯ ДОСКА (5 ч)**

Кто и зачем придумал шахматы? Шахматная доска, белые и чёрные 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.

### **ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ (2 ч)**

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 ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

### **НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР (7 ч)**

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.

### **ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (20ч)**

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 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.

### ***ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (17 ч)***

Шах. Мат. Пат. Ничья. Мат в один ход. Длинная рокировка. 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.

### ***ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ (4 ч)***

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

*Дидактические игры и задания*

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

## Список литературы

### Для учителя

1. И.Г.Сухин. Факультативный курс «Шахматы - школе». В сб. «Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1-4) в двух частях.» Часть 2. – М.: Просвещение, 2000.
2. А.Карпов, А.Шингирей. Школьный шахматный учебник. Начальный курс. Том 1, 2005.
3. А.Карпов, А.Шингирей. Школьный шахматный учебник. Начальный курс. Том 2, 2005.
4. И.Г.Сухин. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
5. И.Г.Сухин. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
6. И.Г.Сухин. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
7. И.Г.Сухин. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
8. И.Г.Сухин. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
9. И.Г.Сухин. Шахматы, второй год, или «Учусь и учу». - 2002.
10. И.Г.Сухин. Шахматы, третий год, или «Учусь и учу».— Обнинск: Духовное возрождение, 2005.
11. И.Г.Сухин. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

### Для воспитанников

1. И.Г.Сухин. 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.