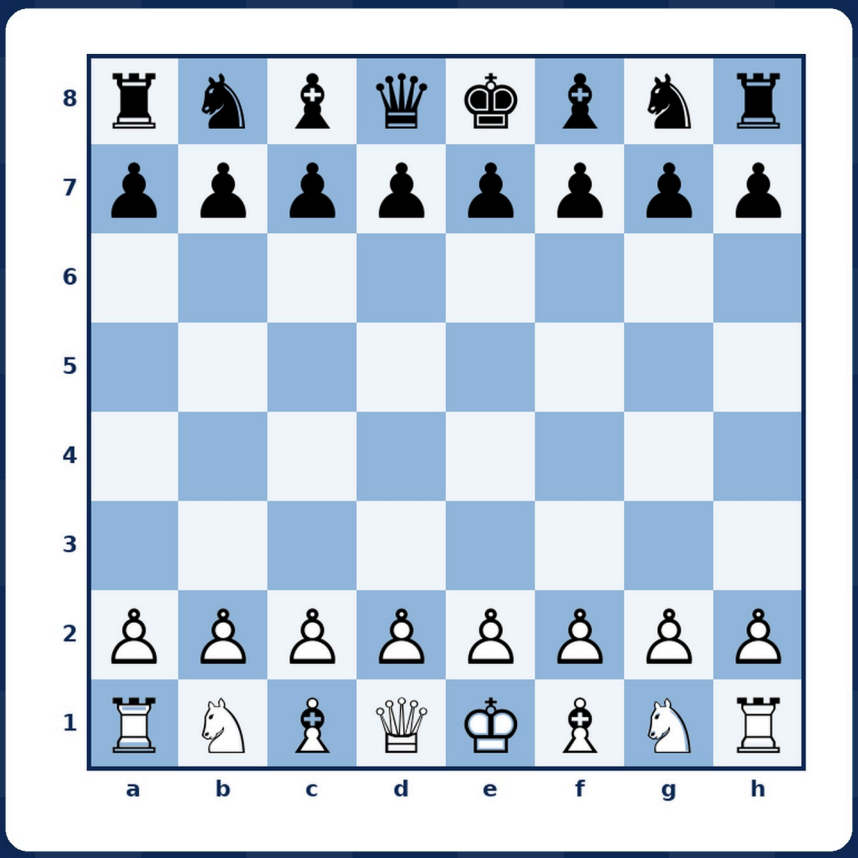
«ХОД ВПЕРЕД» · ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Шахматы с нуля

Методическое пособие для преподавателя, который сам не играет



КУРС ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ · 52 СТРАНИЦЫ

С. В. Тутурин

Ульяновск · 2026

Думай. Решай. Делай ход вперед.

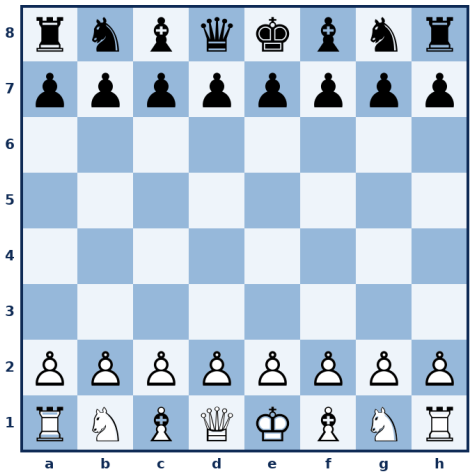
«Ход вперед» · направление «Интеллектуальное поколение»

Шахматы с нуля

Методическое пособие для преподавателя, который сам не играет

Курс повышения квалификации: 3 занятия · 10 уроков по 45 минут
Учителя начальных классов · стартовый уровень нулевой
С разбором трёх простых матов: линейного, ферзём и ладьёй

Думай. Решай. Делай ход вперед.



Методика, которая уже работает в школах

Эта книга входит в комплект методических материалов, созданных для программы «Интеллектуальное поколение». По ним уже ведутся занятия в школах Ульяновской области. Учитель осваивает шахматы по пособию «Шахматы с нуля», затем ведёт с детьми 33 урока первого года обучения по пособию «Шахматы в начальной школе». У каждого ребёнка есть рабочая тетрадь «Мои первые шахматы».

УДК 794.1(072) ББК 75.581я7

Т 90

Тутурин С. В.

Шахматы с нуля : методическое пособие для преподавателя, который сам не играет / С. В. Тутурин. — Ульяновск, 2026. — 52 с.

ISBN _____

Пособие предназначено для учителя, который берётся вести шахматы и сам играть не умеет. Курс из трёх занятий (десять уроков по 45 минут) доводит до знания всех правил, первой полной партии и трёх простых матов: линейного, ферзём и ладьёй. Включён план первого года обучения: 33 урока для работы с 1–4 классами.

Для учителей начальных классов и педагогов, осваивающих шахматы с нулевого уровня.

© С. В. Тутурин, 2026

Все права защищены. Никакая часть настоящего издания не может быть воспроизведена, размножена, записана в память компьютера или передана в любой форме и любыми средствами — электронными, механическими, фотокопированием, сканированием или иными — без предварительного письменного разрешения автора.

Нарушение авторских прав влечёт ответственность, предусмотренную законодательством Российской Федерации.

Проект «Ход вперед», направление «Интеллектуальное поколение».

Сайты: 73chess.ru, hodvpered.ru

Шахматные диаграммы и позиции подготовлены автором с помощью собственных расчётных средств. Шрифты оформления распространяются по свободным лицензиям.

Кому и зачем это пособие

Пособие написано для человека, который берётся вести шахматы в начальной школе и сам не умеет играть. Это нормальная и самая частая ситуация: в проекте «Ход вперед» большинство наставников — учителя физики, математики, информатики, физкультуры, технологии и начальных классов, а не разрядники.

Пособие устроено так, что вы идёте по нему как ученик и как преподаватель одновременно. В каждом уроке сначала разбирается то, чему учитесь вы, а потом — как то же самое дать детям. После последнего урока вы знаете все правила, сыграли партию, умеете поставить три простых мата и держите в руках готовый план на учебный год.

> **Главное ограничение, из которого всё вытекает**
>
> Взрослый новичок усваивает за 45 минут одну, максимум две новые фигуры. Не потому, что он несообразительный, а потому, что каждая фигура — это новый двигательный навык, а не факт. Знать, как ходит конь, и уметь им пойти — разные вещи, и вторая приходит только через 15–20 повторений руками.
>
> Поэтому в курсе правила растянуты на десять уроков, хотя в учебнике они занимают три страницы.

Четыре принципа

1. **Одна тема — один урок.** Если за 45 минут вы дали ладью и слона — это уже предел. Лучше пройти меньше и закрепить, чем пройти всё и потерять группу.
2. **Каждое занятие открывается повторением.** Между занятиями пройдёт неделя, и без разминки от прошлого раза останется треть. На повторение закладывайте 10–12 минут в начале занятий 2 и 3.
3. **Объяснение — не дольше 7 минут, дальше руки на фигуры.** Схема на каждую тему: 5–7 минут показа на демонстрационной доске → 8–10 минут упражнений на своей доске. Без второй части первая бесполезна.
4. **Двойная линия: «как играть» и «как это дать детям».** После каждой фигуры — одна фраза-образ для класса. В конце занятий 1 и 2 — короткий методический блок, в конце занятия 3 — большой.

Что изменилось по сравнению с программой на 9 уроков

В курс добавлен урок 9 — три простых мата: линейный мат двумя ладьями, мат ферзём и королём, мат ладьёй и королём. Причина простая: без них учитель не умеет доводить партию до конца, а значит, не сможет объяснить это детям. Ребёнок, который съел все фигуры и не знает, что делать дальше, получает ничью и разочарование.

Урок с матами стоит сразу после пата — иначе мат ферзём выучить нельзя: половина ошибок на нём именно патовые. Прежний урок 9 («Первая полная партия и методика») стал уроком 10.

> **Сколько это по времени**
>
> Занятия 1 и 2 — по три урока, как раньше. Занятие 3 стало на один урок длиннее: четыре урока (≈ 3 часа 30 минут с двумя-тремя переменами).
>
> Если расписание жёсткое и третье занятие сократить нельзя: урок 8 (пат и особые ходы) отдайте на самостоятельное чтение по Приложению 1, а освободившееся время — матам. Уроки 1–6 не сокращайте ни при каких условиях: именно там закладывается навык.

Карта курса

Зан.	№	Тема урока	Что участник умеет после урока
ЗАНЯТИЕ 1 · Доска и первые фигуры			
1	1	Зачем шахматы. Доска и координаты полей	Правильно кладёт доску, называет и находит любое поле
	2	Фигуры, начальная расстановка, ценность. Ладья	Расставляет позицию за минуту, ходит и бьёт ладьёй
	3	Слон. Ферзь. Методический блок	Ходит тремя «линейными» фигурами, знает про цвет поля у слона
ЗАНЯТИЕ 2 · Все фигуры и первые игры			
2	4	Повторение. Конь	Уверенно ходит конём из центра, края и угла
	5	Король. Пешка	Знает, что пешка ходит не так, как бьёт; знает запреты для короля
	6	Первые игры. Методический блок	Играет мини-партию всеми фигурами, считает материал
ЗАНЯТИЕ 3 · Цель игры, маты и первая партия			
3	7	Цель игры. Шах. Мат	Находит все защиты от шаха, отличает шах от мата
	8	Пат и ничьи. Превращение, рокировка, взятие на проходе	Знает все правила игры целиком
	9	Три простых мата · новый урок	Ставит линейный мат, мат ферзём и мат ладьёй одинокому королю
	10	Первая полная партия. Большой методический блок	Сыграл партию; имеет готовый план курса для своего класса

Что нужно к каждому занятию

- Шахматные доски с фигурами: 1 комплект на 2 участников + 2 запасных.
- Демонстрационная доска или магнитная доска с крупными фигурами.
- Столы: участники сидят парами лицом друг к другу.
- Доски разложены и сориентированы заранее («белое поле справа»), фигуры — в коробках.
- Приложения 1–4 распечатаны по числу участников — выдаются в конце занятия 1.
- Часы для контроля тайминга. Шахматные часы не нужны до самого конца курса.

Условные знаки на диаграммах

Знак	Что значит
● синяя точка	поле, куда фигура может пойти
✕ крестик	поле, куда ходить нельзя или которое бьёт соперник

Знак	Что значит
→ стрелка	ход или маршрут фигуры
① кружок с номером	поле, о котором идёт речь в задании
жёлтая клетка	ключевое поле позиции
знак ×	мат (в русской записи ставится после хода: Ла8×)

Все позиции в пособии проверены шахматной программой. Каждая позиция возможна по правилам, в задачах на мат мат действительно есть, в задачах на пат — пат, а в ответах перечислены все правильные решения. Если вы нашли другой мат, он тоже верен.

ЗАНЯТИЕ 1. Доска и первые фигуры

Уроки 1–3 · 3 × 45 минут · цель: доска перестаёт быть чужой, участники ходят ладьёй, слоном и ферзём

Урок 1 Знакомство и доска

Занятие 1 · урок 1

Что вы будете уметь после урока: правильно кладёте доску, различаете вертикаль, горизонталь и диагональ, называете любое поле.

Понадобится: доски по одной на двоих (фигуры пока убрать), демонстрационная доска.

Мин.	Что происходит
00–07	Знакомство, «шахматный градусник», договорённости
07–15	Зачем шахматы в начальной школе — честный разговор
15–25	Доска: ориентация, вертикали, горизонтали, диагонали
25–35	Имена полей. «Морской бой» под диктовку
35–43	«Морской бой» в парах
43–45	Итог урока

«Шахматный градусник» и договорённости

Попросите поднять руку тех, кто: (1) вообще не знает, как ходят фигуры; (2) знает ходы, но никогда не играл партию; (3) играл. Посчитайте вслух — группе полезно увидеть, что почти все в одинаковом положении.

> **Что сказать группе**
>
> «Ничего знать заранее не нужно. У нас три встречи, и мы идём медленно: сегодня разберём доску, и всё. К концу курса каждый сыграет партию, поставит мат и будет знать, с чего начинать урок с детьми».

- Фигуры трогаем постоянно. Если вы только слушаете — вы теряете время.
- Вопрос задаём сразу, не копим. «Глупых» вопросов на этом курсе не существует.
- Всё, что показано на большой доске, вы повторяете на своей.

Зачем шахматы в начальной школе

Не обещайте волшебства — учителя это чувствуют. Скажите прямо: строгих доказательств, что шахматы сами по себе поднимают успеваемость по математике или чтению, нет. Зато есть вещи, которые видно в классе через месяц:

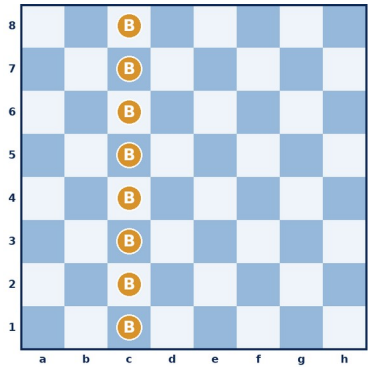
- ребёнок добровольно удерживает внимание 20–30 минут — то, чего почти невозможно добиться на обычном уроке;

- появляется привычка «сначала подумай, потом сделай»: ход нельзя вернуть, и это доходит быстрее любых нотаций;
- осваивается схема «если я так — он так»: первый опыт планирования на два шага вперёд;
- координаты, счёт, симметрия, лево-право — математика без тетради;
- спокойное отношение к проигрышу: партия закончилась, начинается новая;
- ребёнок, который не блещет на уроках, вдруг оказывается сильнейшим в классе — и часто это главный результат.

Доска

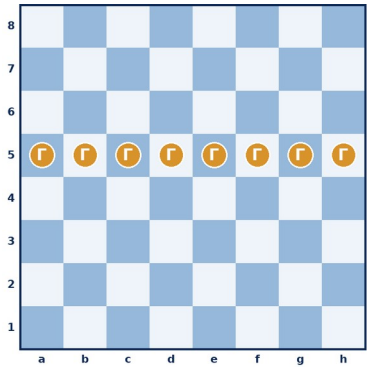
Раздайте доски: один комплект на двоих. Фигуры пока уберите со стола, иначе будут отвлекать.

- **Правило «белое поле справа».** Нижнее правое угловое поле — светлое. Если оно тёмное, доску надо повернуть. Это ошибка № 1 и у детей, и у взрослых.
- **Вертикали** — восемь дорожек снизу вверх, обозначаются буквами a, b, c, d, e, f, g, h слева направо.
- **Горизонтали** — восемь дорожек поперёк, обозначаются цифрами 1–8 снизу вверх со стороны белых.
- **Диагонали** — косые дорожки. На диагонали все поля одного цвета.



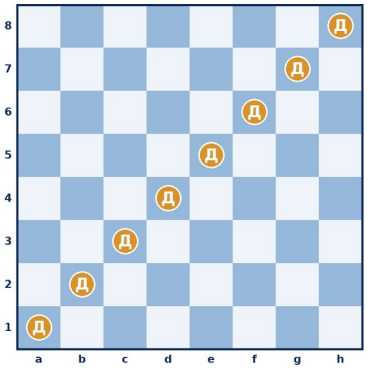
Вертикаль «c»

буква — это вертикаль



Горизонталь «5»

цифра — это горизонталь



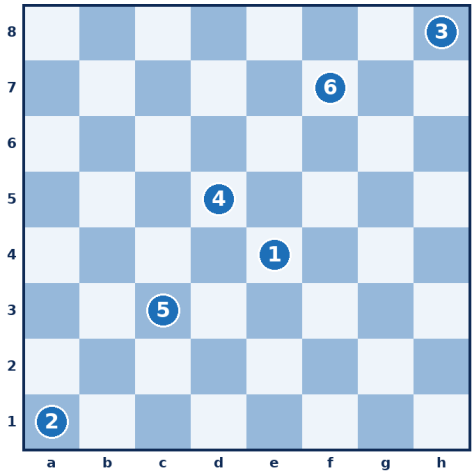
Диагональ a1–h8

все поля одного цвета

Упражнение (3 минуты). Проведите пальцем вертикаль «c» сверху вниз. Теперь горизонталь «5» слева направо. Теперь самую длинную диагональ из левого нижнего угла. Проверьте у соседа.

Имена полей и «Морской бой»

Имя поля = буква + цифра: e4, d5, h8. Сначала буква, потом цифра — всегда. Именно так записывают партии и именно так вы будете диктовать позиции детям.



Как зовут эти поля? Ответ — в Приложении 9

«Морской бой» под диктовку. Вы называете поле — все ставят на него пешку. Порядок: e4, a1, h8, d5, c3, f7, b2, g6. После каждых двух полей — пауза и проверка у соседа. Не торопитесь: на первых трёх полях половина группы ошибётся, это нормально.

«Морской бой» в парах. Один называет поле, второй ставит фигуру, потом меняются. По восемь полей на каждого. Ходите между столами: важно, чтобы навык закрепился именно сегодня.

> **Как сказать детям**
>
> «У каждой клетки есть имя, как адрес у дома: сначала улица — буква, потом номер дома — цифра».

Где ошибаются

- Кладут доску боком (тёмное поле справа). Проверяйте каждую парту в начале каждого урока.
- Называют сначала цифру: «четыре е». Мягко возвращайте к порядку «буква — цифра».
- Считают горизонтали сверху. Цифра 1 всегда внизу, у белых.

> **Итог урока — три вещи**
>
> (1) белое поле справа; (2) сначала буква, потом цифра; (3) вертикали — буквы, горизонтали — цифры.

Проверьте себя

1. Какого цвета угловое поле a1?_____
2. Сколько всего полей на доске и сколько на одной диагонали a1–h8?_____
3. Поле e4 — это вертикаль какая и горизонталь какая?_____

Урок 2 Фигуры, расстановка и ладья

Занятие 1 · урок 2

Что вы будете уметь после урока: расставляете начальную позицию меньше чем за минуту, ходите и бьёте ладьёй.

Понадобится: доски с полными комплектами фигур, демонстрационная доска, часы.

Мин.	Что происходит
00–05	Разминка: пять полей на скорость
05–12	Знакомство с фигурами. Ценность фигур
12–22	Начальная расстановка по шагам
22–27	«Кто быстрее расставит» — два подхода
27–35	Ладья: как ходит, как бьёт
35–43	Упражнения на ладью
43–45	Итог урока

Разминка

Назовите пять полей подряд, участники ставят на них пешки на скорость: g5, b7, e2, h4, a6. Проверка у соседа. Так вы узнаете, кто ещё не усвоил координаты, и подойдёте к нему во время упражнений.

Фигуры и их ценность

Достаньте фигуры. Дайте каждому подержать в руках и назовите вслух. Отдельно проговорите пары, которые путают: ферзь и король (у короля крестик наверху, у ферзя зубчатая корона), слон и пешка (слон выше, с косым срезом).

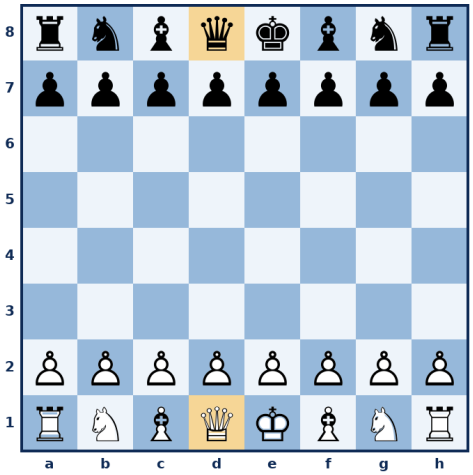
	Фигура	Сколько у одного игрока	Цена	Как объяснять ребёнку
	Король	1	—	Его нельзя потерять — иначе игра проиграна
	Ферзь	1	9	Целое войско
	Ладья	2	5	Пять солдатиков
	Слон	2	3	Три солдатика
	Конь	2	3	Три солдатика
	Пешка	8	1	Один солдатик

Правило для новичка: «отдать три, забрать пять — хорошая сделка». Пока этого достаточно.

Начальная расстановка

Ставим по шагам, все одновременно, не забегая вперёд:

1. Пешки — все восемь — на вторую горизонталь у белых и на седьмую у чёрных. «Солдаты встали в строй».
2. По углам — ладьи.
3. Рядом с ладьями — кони.
4. Рядом с конями — слоны.
5. **Ферзь любит свой цвет:** белый ферзь на светлое поле d1, чёрный на тёмное d8. Это главная подсказка, её запоминают все.
6. Королю остаётся последнее свободное поле: e1 и e8.



Жёлтым отмечены поля ферзей: d1 — светлое, d8 — тёмное

Проверка: ферзь стоит напротив ферзя, король напротив короля. Если нет — они перепутаны местами. Белые всегда ходят первыми.

«Кто быстрее расставит». Разберите позицию и расставьте заново на скорость. Кто в паре быстрее — тот выиграл. Повторить два раза: к третьему разу расстановка займёт меньше минуты.

Ладья

Уберите с доски всё, кроме одной ладьи. Пустая доска — обязательное условие: на полной доске новичок не видит ход.

- Ходит по вертикали и по горизонтали на любое число полей. Только прямо, никогда наискосок.
- Через фигуры не перепрыгивает. Чужая фигура на пути — можно взять её и остановиться; своя — путь закрыт.
- **Взятие:** ладья встаёт на поле чужой фигуры, а фигуру снимают с доски. Бьёт так же, как ходит. Это общее правило почти для всех фигур — исключение только пешка.