**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПЕДАГОГА**

**по внеурочной деятельности**

**секция шашки «Тобит»**

2-11 класс

*Спортивно-оздоровительное направление*

Фроловского Виктора Ивановича

**Пояснительная записка**

              Разновидностей шашечной игры в мире существует великое множество. Пожалуй, даже специалистам по изучению интеллектуальных единоборств будет сложно назвать точную цифру количества видов шашек. Это обусловлено не только тем, что во многих странах мира есть свои собственные более или менее популярные традиционные национальные системы шашечной игры, но и тем, что с течением времени появляются всё новые и новые вариации со своими уникальными правилами и условиями ведения игры, многие из этих новых систем являются авторскими.

             В настоящее время наиболее распространёнными видами шашек, хорошо известными в более чем трёх-пяти странах мира, являются: **стоклеточные**(международные), **русские**, **бразильские** и **английские** (чекерс) шашки. Каждая из этих разновидностей шашечной игры имеет свою историю развития и спортизации, и именно по этим видам проходят различные официальные мировые первенства, входящие в единую систему соревнований.    Исторически в России наибольшей популярностью пользуются два вида шашек: **русские** и **стоклеточные**.

             Практически во всех шашечных играх бить («есть») шашку или дамку соперника надо обязательно. Это базовое правило, безусловно, относится и к стоклеточным шашкам, и к русским шашкам, так и в хакасских шашках.  Понятия «взять за фук» в этих разновидностях игры не существует; не взятие фигуры соперника, при наличии такой возможности, считается нарушением правил.

                 Первым исследователем народных игр в стране еще в прошлом столетии был Евгений Петровский. В опубликованной им книге «Детские игры, преимущественно русские» он описал большое количество игр, дал им классификацию: считалочки, дразнилки, игры подвижные, сидячие… У нас также в настоящее время стремятся возродить детские игры, в которые играли наши предки. В книге А.Г. Кильчичакова  «Хакасские народные игры и состязания» инициативные и творческие учителя попытались описать и классифицировать хакасские игры:

1. настольные игры;

2. единоборства;

3. упражнения с тяжестями;

4. состязания, имеющие прикладное значение;

5. конные соревнования;

6. игры на местности;

**Настольные игры-**это игры, ориентированные на спокойное общение и не требующие специального оборудования и приспособлений.

Например, игра «Тобит»- хакасский вариант шашек. Очень простая и доступная игра. Она развивает память, логическое мышление

**Игра «Тобит».**

Игра тобит является хакасским вариантом шашек. Очень простая и общедоступная, она была любимым развлечением скотоводов. Сетка для игры чертилась прямо на поверхности земли, фигурами для игры служили хазыхи или другие кости домашних животных. Существовало несколько вариантов игры. Последние изменения в правилах внесены после республиканской Спартакиады национальных видов спорта.

**Цель:**

1.Знакомство с культурой хакасов (игра).

2.Воспитание любви и бережного отношения к наследию предков.

3.Обучение правилам национальной (настольной) игры и сравнение их с другими национальными играми.

**№1 Доска и фигуры**

1.На доске нанесена сетка, которая состоит и девяти линий-чолов, пять из которых, параллельны друг другу и равные по длине, пересекаются под прямым углом четырьмя параллельными друг другу и равными по длине чолами, причем концы их переходят за пересекаемые им линии.

2. Пространство между чолами, назыаваемое «кол» (озеро), имеет форму квадрата. Чолы, направленные от одного партнера к другому, считаются продольными, пересекающие их- поперечными.

3.Фигуры для игры (12 черных и 12 белых)- «хулы» (рабы), расставляются на противоположных концах продольных чолов, а также на перекрестках продольных и крайних поперечных чолов.

**№2 Ходы фигур**

4. Хулы ходят по чолам прямо вперед ,вправо, влево, на расстояние до соседнего свободного перекрестка. Если в процессе игры хул достигает противоположного конца любого продольного чола, он превращается в тобит, получая новые права. У каждой стороны одновременно может быть несколько тобитов.

5. Тобит, в отличии от простого хула, имеет право ходить на любой из свободных перекрестков по чолам, по прямой в любом из четырех направлений. Становиться может только на свободные перекрестки или концы чалов. Перескакивать через свои хулы тобит не может.

**№3 Взятие фигур**

6. Хул при своем ходе обязан взять фигуру (хул, тобит) соперника, если последняя находится на соседнем по чолу перекрестке и перекресток за чолом свободен. Фигура, совершившая ход, становится на этот переуресток , перескакивая через фигуру соперника. Последняя сниматс с доски. Брать фигуры разрешается со всех четырех сторон.

7.Тобит в своем ходе обязан взять фигуру соперника независимо от количества свободных перекрестков до него по чолу, если за этой фигурой есть свободный перекресток (конец чола). Если за снимаемой фигурой несколько свободных перекрестков подряд, берущий тобит может остановиться на любом из них.

8. В один ход хул (тобит) должен взять все фигуры соперника, стоящие на его пути. При возможности взятия по двум или трем направлениям право выбора предоставляется берущему.Также он сам выбирает в случае возможности взятие хулом или тобитом.

**№4 Ход**

9.Ходом считается передвижение хула от одного перекрестка к другому. Взятие, независимо от числа фигур, есть один ход.

10. Право первого хода за белыми фигурами.

**№5 Нотация**

11. Нотацией игры в тобит называется система условных обозначений. Так все концы чолов и перекрестки нумеруются от1 до38.

12.В начале игры партии белые хулы занимают номера от1 до 12, черные- от 27 до 38.

13. Ход записывается через тире(7-14, 29-22) и т.д.При взятии запись такая же, только вместо тире ставится двоеточие (8:22). Ели взято несколько фигур, записывают все перекрестки, на которых совершалось изменение направления взятия.(7:21:23:36)

**Определение результатов**

14.Результатом встречи может быть утыс- победа, чарым утыс- частичная и хайым- ничья.

15. Партия считается проигранной одним из участников , если:

-он признал поражение;

-все его фигуры взяты;

-все фигуры лишены возможности сделать очередной ход, т.к. перекрыты фигурами соперника на концах чолов. Победитель за утыс получает 2 очка, проигравший- 0.

16.Хайым заключается:

-по обоюдному согласию игравших;

- при невозможности (закрытия) последней фигуры соперника при преимуществе в одну фигуру;

-при трехкратном повторении позиций.

Обоим игрокам присуждается по 1 очку.

17. Чарым утыс объявляется при преимуществе у одного из игроков в 2 и более тобитов. Имеющий преимущество получает 1,5 очка, другой-0,5 очка.

**№7 Проведение соревнований**

                  В зависимости от числа участников соревнования могут проводиться по круговой, олимпийской и  т.д. системам. Возможны варианты с делением на группы и последующим финалом. Характер соревнований (личные, командные) указывается в положении о проведении.

**Вариант.** Наиболее распространенным является вариант, в котором сетка состоит из 4 продольных и 4 поперечных чолов. Остальные правила такие же.

            Праздничная и игровая атмосфера необходима человеку для «разгрузки» психики, снятия напряжения. Она переносит пас из реального мира в мир иллюзий, фантазий, доброты. В этом мире нет начальников и подчиненных, в игре все на равных. Такие разрядки необходимы для психического здоровья. Чем чаще они появляются, тем меньше подвержен человек стрессам. Заметьте, как правило, не играют бюрократы. Если человек стоит в стороне, можно заподозрить, не относится ли он к этой категории. Так что играйте на здоровье! И подключайте к игре всех!

**Ожидаемый результат.**

По окончанию курса обучающиеся должны научиться играть в шашки «Тобит» на любительском уровне.

14.Результатом встречи может быть утыс- победа, чарым утыс- частичная и хайым- ничья.

15. Партия считается проигранной одним из участников , если:

-он признал поражение;

-все его фигуры взяты;

-все фигуры лишены возможности сделать очередной ход, т.к. перекрыты фигурами соперника на концах чолов. Победитель за утыс получает 2 очка, проигравший- 0.

16.Хайым заключается:

-по обоюдному согласию игравших;

- при невозможности (закрытия) последней фигуры соперника при преимуществе в одну фигуру;

-при трехкратном повторении позиций.

Обоим игрокам присуждается по 1 очку.

17. Чарым утыс объявляется при преимуществе у одного из игроков в 2 и более тобитов. Имеющий преимущество получает 1,5 очка, другой-0,5 очка.

**№7 Проведение соревнований**

                  В зависимости от числа участников соревнования могут проводиться по круговой, олимпийской и  т.д. системам. Возможны варианты с делением на группы и последующим финалом. Характер соревнований (личные, командные) указывается в положении о проведении.

**Вариант.** Наиболее распространенным является вариант, в котором сетка состоит из 4 продольных и 4 поперечных чолов. Остальные правила такие же.

            Праздничная и игровая атмосфера необходима человеку для «разгрузки» психики, снятия напряжения. Она переносит пас из реального мира в мир иллюзий, фантазий, доброты. В этом мире нет начальников и подчиненных, в игре все на равных. Такие разрядки необходимы для психического здоровья. Чем чаще они появляются, тем меньше подвержен человек стрессам. Заметьте, как правило, не играют бюрократы. Если человек стоит в стороне, можно заподозрить, не относится ли он к этой категории. Так что играйте на здоровье! И подключайте к игре всех!