МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 325 КИРОВСКОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДА»
400067, г. Волгоград, ул. им. Никитина, 123, тел.(факс): (8442) 42-02-53, dou325@volgadmin.ru
ИНН/КПП 3447016694/344701001, ОГРН 1023404291921, ОКПО 48084271, ОКОПФ 75403

Введено в действие
приказом заведующего
МОУ детского сада № 325
от 01.09.2026 г. № 69
Заведующий
МОУ детского сада № 325
_____ Ю.А. Лагутина
«01» 09 2026 г.

Утверждено
на заседании Педагогического совета
МОУ детского сада № 325
Протокол от 27.08. 2026 г. № 1

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Юные шахматисты»
социально-гуманитарной направленности
для детей старшего дошкольного возраста

Автор-составитель
педагог дополнительного образования
Семиков Виктор Васильевич

Волгоград, 2026

СОДЕРЖАНИЕ:

I. Целевой раздел.
1.1. Пояснительная записка.
1.2. Цель и задачи Программы.
1.3. Сроки реализации программы
1.4. Особенности организации работы по программе.
1.5. Планируемые результаты освоения Программы.
1.6. Формы проведения итогов реализации программы

II. Содержательный раздел.
2.1. Календарно-тематический план
2.2. Перспективно-тематический план.

III. Организационный раздел. 3.1.Учебно-методическое обеспечение Литература.

I. ОСНОВНОЙ РАЗДЕЛ

1.1 Пояснительная записка

Программа кружка «Юные шахматисты» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Обучение игре в шахматы детям дошкольного возраста помогает в интеллектуальном развитии, открывает дорогу к творчеству. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет детям преодолеть замкнутость. Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме.

Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится внимательнее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому актуальность данной 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. Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость,

[redacted] умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это [redacted] в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным [redacted] «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения [redacted] концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, [redacted] ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе. Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

1.2. Цель и задачи Программы.

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- создать условия для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формировать универсальные способы мыслительной деятельности (абстрактнологическое мышление, память, внимание, творческое воображение, умение производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

1.3. Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения. Количество учебных недель – 36, количество учебных часов – 64. Освоение программы происходит в 1 этап и охватывается начальный уровень освоения программы (стартовый).

1.4. Особенности организации работы по программе

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая

приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых [illegible] приводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей [illegible]. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, [illegible] их загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры [illegible] их, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре. «Чтобы переварить знания, надо поглощать их с аппетитом», – любил повторять А. Франс. Поэтому в программе широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны дошкольникам.

1.5. Планируемые результаты освоения программы.

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила. Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки .принципы игры в дебюте; Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

1.6. Формы проведения итогов реализации программы

Для выявления уровня усвоения содержание программы и своевременного внесения коррекции в образовательный процесс, проводится текущий контроль в виде контрольного среза знаний освоения программы в конце освоения модуля, а также шахматные турниры, сеансы одновременной игры, конкурсы по решению шахматных задач.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Календарно-тематический план

№	Наименование раздела и темы	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Вводное занятие. История шахмат. Правила игры	1	2	3
2	Понятия дебита. Принципы игры в дебюте	1	3	4
3	Понятия окончания. Матование одинокого короля	1	4	5

			8	10
			17	23
6	Практикум по соревнованиях	**1**	2	3
7	**Чемпионы мира по шахматам**	1	1	2
8	**Открытые дебюты**	1	3	4
9	**Простейшие окончания**	2	6	8
10	Итоговое занятие. Соревнование.	1	1	2

2.2. Перспективно-тематический план

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные 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.

2. Шахматные фигуры.

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.

3.Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания "Кто сильнее".

Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько очков?"

"Обе армии равны".

Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

"Выигрыш материала".

Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

"Защита".

В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4.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.

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.

5.Ходы и взятие фигур. 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.

6.Шахматная партия. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и 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.

7.Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания "Шах или мат".

Шах или мат черному королю?

"Мат или пат".

Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

"Мат в один ход".

Требуется объявить мат в один ход черному королю.

"На крайнюю линию".

Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

"В угол".

Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

"Ограниченный король".

Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

8.Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Дидактические игры и задания "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.

9.Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. Дидактические игры и задания □ "Назови вертикаль".

Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "е"), так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" и т. п.

• "Назови горизонталь".

Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: "Вторая горизонталь").

"Назови диагональ".

А здесь определяется диагональ (например: "Диагональ e1 – a5").

"Какого цвета поле?"

Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет. □

"Кто быстрее".

К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

"Вижу цель".

Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

10.Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. Дидактические игры и задания "Объяви мат в два хода".

В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

"Защитись от мата".

Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

11.Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.). Дидактические игры и задания □ "Объяви мат в два хода".

Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

"Сделай ничью".

Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. "Выигрыш материала". Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

12.Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против "повторюшки-хрюшки". Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание "пешкоедов". Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

"Мат в 1 ход", "Поставь мат в 1 ход нерокированному королю", "Поставь детский мат"

Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

"Поймай ладью", "Поймай ферзя".

Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

"Защита от мата"

Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

"Выведи фигуру"

Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

"Поставить мат в 1 ход "повторюшке".

Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

"Мат в 2 хода".

В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

"Выигрыш материала", "Накажи "пешкоеда".

Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

"Можно ли побить пешку?".

Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

"Захвати центр".

Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

"Можно ли сделать рокировку?".

Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

"В какую сторону можно рокировать?".

В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

"Чем бить черную фигуру?".

Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

"Сдвой противнику пешки".

Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

13. Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, "рентгена", перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей. Дидактические задания "Выигрыш материала".

Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

"Мат в 3 хода".

Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

"Сделай ничью"

Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

14. Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи).

Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило "квадрата". Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания □ "Мат в 2 хода".

Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. "Мат в 3 хода". Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. "Выигрыш фигуры".

"Квадрат".

Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

"Проведи пешку в ферзи".

Тут требуется провести пешку в ферзи.

"Выигрыш или ничья?".

Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

"Куда отступить королем?".

Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

"Путь к ничьей". Точной игрой надо добиться ничьей.

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Учебно-методическое обеспечение

Наглядные пособия:
Коробки с деревянными шахматами
Коробки с магнитными шахматами
Плакаты:
Различные позиции в шахматах
Игры и игрушки:
Игры настольно-печатные «Чудесный мешочек»
Учебное оборудование
Классная доска с набором приспособлений для крепления таблиц.
Магнитная доска.
Технические средства
Ноутбук
Магнитофон
Мультимедийный проектор
Дидактические игры и задания подробно описаны в содержании программы.

Литература.

1. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994.
2. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – Издательство «Детская литература», 1985.
3. Гореншгейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 1993.
4. Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 1991.
5. Гайшут А.Г. Увлекательная математика,/ Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: «Дом педагогики», 1995.
6. Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991. - Книжка – раскраска «Шахматные герои».
7. Журнал «Шахматное обозрение», 7-8/94