

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
основная общеобразовательная школа с. Максимовка
муниципального района Богатовский Самарской области

РАССМОТРЕНА

на заседании МО учителей начальных классов
рекомендована к утверждению
Протокол № 1 от 28.08.2026 г.
Руководитель МО _____ Мещерякова Е.В.

УТВЕРЖДЕНА

Директор ГБОУ ООШ с. Максимовка
_____ Зайнутдинов Р.С.
Приказ № 63/д от 28.08.2026 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«СПОРТИВНЫЙ КЛУБ (ШАХМАТЫ)»

1-4 классы

Классы

начальное общее образование

уровень реализации

4 года

срок реализации

C=RU, O=ГБОУ ООШ с.
Максимовка,
CN=Зайнутдинов Р_С_,
E=so_maxsimovka@samara.edu
.ru
008048c985ca22e5d2
2026-09-03 10:52:39

СОГЛАСОВАНА

рекомендована к утверждению
28.08.2026 г.
Ио зам директора по УВР
_____ Зайнутдинова О.А.

СОСТАВИТЕЛИ:

Должность: учителя начальных классов
ФИО: Гусева Г.Г., Мещерякова Е.В.

с. Максимовка, 2026 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа составлена на основе следующих документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (ФГОС НОО);
3. Основная образовательная программа начального общего образования ГБОУ СОШ с. Утевка;
4. Примерная рабочая программа учебного курса «Шахматы», НОО, Рекомендовано Координационным советом учебно-методических объединений в системе общего образования Самарской области, автор Сухин И.Г. – 2-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение.

Данная программа составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Концепции духовно- нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов начального общего образования.

Изучение курса «Шахматы» в начальной школе направлено на достижение следующих целей:

- формирование у обучающихся общего представления об истории игры в шахматы;
- обеспечение включенности младших школьников в изучение правил игры в шахматы;
- реализация многих позитивных идей отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Основными задачами реализации содержания курса являются:

- Становление личности младших школьников;
- развивающая функция обучения
- формирование у обучающихся творческих способностей;

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

Специфика курса «Шахматы» состоит в следующем:

- Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.
- Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, 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 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.

Актуальность и существенная особенность курса состоит в том, что курс несёт общеинтеллектуальную направленность через игровую деятельность на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий.

Данная рабочая программа может быть реализована как для детей, обучающихся по общеобразовательной программе, так и для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Получение образования детьми особой категории является необходимым условием их успешной социализации, обеспечения полноценного участия в жизни общества, эффективной самореализации в различных видах профессиональной и социальной деятельности. Для обучающихся с ОВЗ программа реализуется с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей, обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию.

Общая характеристика курса первого года обучения

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть 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.

Программа разработана для обучающихся первого года обучения, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах.

Примерная тематика курса

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. 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.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (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.

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.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. 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.

6. 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.

Планируемый результат

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

1 класс

№	Тема занятия	Всего часов	Теория	Практика	Дата
Занятие 1.	ШАХМАТНАЯ СКА. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котят-хвастунишки".	1	0,5	0,5	
Занятие 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.	1	0,5	0,5	

	Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".				
Занятие 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. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина "Приключения в Шахматной стране"	1	0,5	0,5	
Занятие 4.	ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат".	1	0,5	0,5	
Занятие 5.	НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат".	1	0,5	0,5	
Занятие 6.	ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	1	0,5	0,5	
Занятие 7.	ЛАДЬЯ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".	1	0,5	0,5	
Занятие 8.	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".	1	0,5	0,5	
Занятие 9.	СЛОН. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".	1	0,5	0,5	
Занятие 10.	ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение", "Ограничение подвижности".	1	0,5	0,5	
Занятие	ФЕРЗЬ, Место ферзя в начальном				

11.	положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	1	0,5	0,5	
Занятие 12.	ФЕРЗЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".	1	0,5	0,5	
Занятие 13.	ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".	1	0,5	0,5	
Занятие 14.	КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	1	0,5	0,5	
Занятие 15.	КОНЬ. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение", "Ограничение подвижности".	1	0,5	0,5	
Занятие 16.	КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение", "Ограничение подвижности".	1	0,5	0,5	
Занятие 17.	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	0,5	0,5	
Занятие 18.	ПЕШКА. Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".	1	0,5	0,5	
Занятие 19.	ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".	1	0,5	0,5	
Занятие 20.	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).	1	0,5	0,5	

Занятие 21.	КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение".	1	0,5	0,5	
Занятие 22.	ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".	1	0,5	0,5	
Занятие 23.	ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".	1	0,5	0,5	
Занятие 24.	МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".	1	0,5	0,5	
Занятие 25.	МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".	1	0,5	0,5	
Занятие 26.	МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".	1	0,5	0,5	
Занятие 27.	НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".	1	0,5	0,5	
Занятие 28.	РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".	1	0,5	0,5	
Занятие 29.	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода",	1	0,5	0,5	
Занятие 30.	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	0,5	0,5	
Занятие 31.	ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	1	0,5	0,5	
Занятие 32	Повторение программного материала.	1	0,5	0,5	
Занятие 33.	Повторение программного материала.	1	0,5	0,5	
	ИТОГО:	33	16,5	16,5	

Общая характеристика курса второго года обучения

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Однако она может быть реализована как во втором полугодии первого класса, при условии, что в неделю запланировано два шахматных занятия, так и в третьем классе, если программа первого года обучения была пройдена во втором.

Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”, “Шахматная комбинация”.

В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Примерная тематика курса

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. 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 (“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.

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. 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.

6. 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 1 ход.

7. 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 2 хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Планируемый результат

К концу учебного года дети должны знать:

обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу учебного года дети должны уметь:

записывать шахматную партию;
матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;

проводить элементарные комбинации.

ШАХМАТНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ. Для учеников следует организовывать прослушивание шахматных сказок, интермедий, стихотворений, рассказов.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

2 класс

№	Тема занятия	Всего часов	Теория	Практика	Дата
Занятие 1.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Просмотр диафильма “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).	1	0,5	0,5	
Занятие 2.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания “Две фигуры против целой армии”, “Убери лишние фигуры”, “Ходят только белые”, “Неотвратимый мат”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 3	КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма “Анатолий Карпов – чемпион мира”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 4.	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: “Король с e1 – на e2”.	1	0,5	0,5	
Занятие 5.	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).	1	0,5	0,5	
Занятие	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.				

6.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ферзя). Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 7.	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 8.	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактическое задание “Защита” (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 9.	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Защита. Дидактическое задание “Защита” (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 10.	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 11.	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 12.	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ферзь и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 13.	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 14.	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 15.	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в	1	0,5	0,5	

	два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.				
Занятие 16.	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 17.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 18.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 19.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 20.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 21.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема “рентгена”. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 22.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 23.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 24.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 25.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 26.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактическое задание “Проведи	1	0,5	0,5	

	пешку в ферзи”. Игровая практика				
Занятие 27.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 28.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 29.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 30.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание “Проведи комбинацию”.	1	0,5	0,5	
Занятие 31.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактическое задание “Проведи комбинацию”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 32	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.	1	0,5	0,5	
Занятие 33.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.	1	0,5	0,5	
Занятие 34.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.	1	0,5	0,5	
	Итого:	34	17	17	

Общая характеристика курса третьего года обучения

Материал третьего года обучения сложнее материала первых лет обучения и предусматривается 34 учебных занятия. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”.

В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСА

1. 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 neroкированному 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.

2. 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.

3. 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”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“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.

Планируемый результат

К концу учебного года дети должны знать:

принципы игры в дебюте;

основные тактические приемы;

что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу учебного года дети должны уметь:

грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

точно разыгрывать простейшие окончания.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

3 класс

№	Тема занятия	Всего часов	Теория	Практика	Дата
Занятие 1.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат.	1	0,5	0,5	
Занятие 2.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без	1	0,5	0,5	

	жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).				
Занятие 3	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии	1	0,5	0,5	
Занятие 4.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	1	0,5	0,5	
Занятие 5.	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 6.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1	0,5	0,5	
Занятие 7.	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 8.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.	1	0,5	0,5	
Занятие 9.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.	1	0,5	0,5	
Занятие 10.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”. Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	1	0,5	0,5	
Занятие 11.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание “Выведи фигуру”.	1	0,5	0,5	
Занятие 12.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними	1	0,5	0,5	

	пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.				
Занятие 13.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	1	0,5	0,5	
Занятие 14.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	1	0,5	0,5	
Занятие 15.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	1	0,5	0,5	
Занятие 16.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	1	0,5	0,5	
Занятие 17.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	0,5	0,5	
Занятие 18.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	0,5	0,5	
Занятие 19.	Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 20.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание “Выигрыш материала	1	0,5	0,5	
Занятие 21.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Тактические приемы. Открытое	1	0,5	0,5	

	нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.				
Занятие 22.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1	0,5	0,5	
Занятие 23.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1	0,5	0,5	
Занятие 24.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1	0,5	0,5	
Занятие 25.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1	0,5	0,5	
Занятие 26.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”.	1	0,5	0,5	
Занятие 27.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	1	0,5	0,5	
Занятие 28.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”,	1	0,5	0,5	

	“Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.				
Занятие 29.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.	1	0,5	0,5	
Занятие 30.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Дидактическое задание “Квадрат”.	1	0,5	0,5	
Занятие 31.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	1	0,5	0,5	
Занятие 32.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	1	0,5	0,5	
Занятие 33.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.	1	0,5	0,5	
Занятие 34.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА.	1	0,5	0,5	
	Итого:	34	17	17	

Содержание курса четвертого года обучения

1. Повторение.

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

2. 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.

3. 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.

4. 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”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“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

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

4 класс

№	Тема занятия	Всего часов	Теория	Практика	Дата
Занятие 1.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат.	1	0,5	0,5	
Занятие 2.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.	1	0,5	0,5	
Занятие 3	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно). Игровая практика с записью шахматной партии	1	0,5	0,5	
Занятие 4.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1	0,5	0,5	
Занятие 5.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА . Шотландский дебют.	1	0,5	0,5	
Занятие 6.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Шотландский дебют.	1	0,5	0,5	
Занятие 7.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Шотландский дебют.	1	0,5	0,5	
Занятие 8.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Итальянский дебют	1	0,5	0,5	
Занятие 9.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Итальянский дебют	1	0,5	0,5	
Занятие 10.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Дебют Рети	1	0,5	0,5	
Занятие 11.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Дебют Рети	1	0,5	0,5	

Занятие 12.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Испанский дебют	1	0,5	0,5	
Занятие 13.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Испанский дебют	1	0,5	0,5	
Занятие 14.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1	0,5	0,5	
Занятие 15.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение.	1	0,5	0,5	
Занятие 16.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	0,5	0,5	
Занятие 17.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	0,5	0,5	
Занятие 18.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	0,5	0,5	
Занятие 19.	Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 20.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание “Выигрыш материала	1	0,5	0,5	
Занятие 21.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	1	0,5	0,5	
Занятие 22.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1	0,5	0,5	
Занятие 23.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Дидактические	1	0,5	0,5	

	задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.				
Занятие 24.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Матовые комбинации	1	0,5	0,5	
Занятие 25.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Патовые комбинации	1	0,5	0,5	
Занятие 26.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1	0,5	0,5	
Занятие 27.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля	1	0,5	0,5	
Занятие 28.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Пешка против короля	1	0,5	0,5	
Занятие 29.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ферзь против слона	1	0,5	0,5	
Занятие 30.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ключевые поля	1	0,5	0,5	
Занятие 31.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Линейный мат	1	0,5	0,5	
Занятие 32.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Игровая практика.	1	0,5	0,5	
Занятие 33.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. Дебют и миттельшпиль. Правила дебюта, тактические приёмы миттельшпиля. Король и ладья против короля.	1	0,5	0,5	
Занятие 34.	ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. Матование одинокого короля	1	0,5	0,5	
	Итого:	34	17	17	