

Приложение 1
к Основной общеобразовательной
программе-образовательной
программе начального общего
образования (новая редакция) МБОУ
СОШ №90 (утверждена приказом МБОУ
СОШ № 90 от 22 декабря 2017 г. № 258)

Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Шахматы»
(спортивно-оздоровительной направленности)
1-4 класс

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

– *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

– В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

– *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.

– *Проговаривать* последовательность действий.

– Учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.

– Учиться *работать* по предложенному учителем плану.

– Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.

– Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

– Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.

– Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

– Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.

– Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

– Преобразовывать информацию из одной формы в другую: *находить* и *формулировать* решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

– Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

– *Слушать* и *понимать* речь других.

– Совместно *договариваться* о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

1 год обучения:

ЗНАТЬ:

- правила поведения в кабинете, расписание занятий, правила личной гигиены и техники безопасности;
- **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;
- достоинство шахматной фигуры, правила хода и взятия каждой фигуры;

УМЕТЬ:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу первого года обучения дети должны:

- уметь работать в коллективе, согласовывать свои потребности с интересами членов коллектива;
- знать общие нормы поведения и культуры общения;
- испытывать чувство гордости за свои достижения и огорчение от неудач;
- проявлять интерес к шахматам как виду спорта.

2 год обучения

ЗНАТЬ:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- значение терминов: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- правила шахматных соревнований;
- историю возникновения шахмат, развитие шахмат в мире, России, Нижнем Тагиле.

УМЕТЬ:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;

- играть в шахматных турнирах, соблюдая все правила.

К концу второго года обучения дети должны:

- уметь давать оценку собственной деятельности, поступкам, а также деятельности других членов коллектива;
- владеть навыками безопасного поведения в учебной деятельности и повседневной жизни;
- испытывать чувство ответственности за результаты своей деятельности;
- быть грамотным, отзывчивым участником и зрителем шахматных турниров.

3 год обучения

ЗНАТЬ:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.

УМЕТЬ:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

2.Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

1 год обучения – «Первые шаги»

Программа первого года обучения «Первые шаги», предусматривает 33 часа, по 1 часу в неделю.

Учебный курс состоит из 5 блоков: блок «Знакомство с шахматами», блок «Ходы и взаимодействие фигур», блок «Цель шахматной партии», блок «Шахматные окончания и комбинации», блок «Турниры».

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.

При работе с конкретной группой, т.е. в зависимости от возраста и подготовки детей, варьируется сложность заданий по каждой теме. Например, при изучении игровых возможностей ладьи детям первого года обучения предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям второго года, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

Блок 1: “Знакомство с шахматами”

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.

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.

“Угадай-ка”. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

“Секретная фигура”. Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме “секретной”, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.

“Угадай”. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

“Что общего?”. Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

“Большая и маленькая”. На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. 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.

“Рукотворный лабиринт” Игра, придуманная автором программы для

отработки и закрепления навыков ходов фигур.

Блок 2: “Знакомство с шахматами”

ХОДЫ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ 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.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для начинающих виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Блок 3: “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.

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.

Блок 4: “Шахматные окончания и комбинации”

Этот блок является самым сложным для детей, тем не менее он необходим, при изучении этого блока выявляются наиболее способные к шахматам дети, желающие серьезно ими заниматься.

2 год обучения – «Маленький шахматист»

Программа «Маленький шахматист», рассчитанная на второй год обучения, предусматривает 34 часа, по 1 часу в неделю.

В учебном процессе второго года обучения юные шахматисты уточняют знания и закрепляют навыки, полученные в течение первого года занятий. Изучается шахматная теория в объёме знаний, необходимых шахматисту массовых разрядов. В таких же объёмах изучаются правила проведения шахматных соревнований.

Учебный курс состоит из 5 блоков: блок «Основы дебюта», блок «Основы миттельшпиля», блок «Основы эндшпиля», блок «Шахматная история», блок «Шахматные соревнования».

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.

При работе с конкретной группой, т.е. в зависимости от возраста и подготовки детей, варьируется сложность заданий по каждой теме.

Блок 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.

Блок 2: “Основы миттельшпиля”

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпили. 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.

Блок 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 слонем 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 эндшпили.

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.

Блок 4: “Шахматная история и организация”

Шахматы в 16 – 19 веках. Великие шахматисты этого периода. Андерсен и Морфи. Первый чемпион мира Вильгельм Стейниц – основоположник шахматной науки. История соревнований на первенство мира. Шахматные олимпиады. Шахматная история России, Свердловской области, Нижнего Тагила.

Блок 5: “Шахматные соревнования”

Виды шахматных соревнований. Шахматный кодекс и судейство шахматных соревнований.

Турниры. Матчи. Консультационные партии.

3 год обучения “Маленький шахматист”

Материал третьего года обучения сложнее материала предыдущих лет обучения. 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.

1. 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.

2. 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 эндшпиль.

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.

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.

3. Тематическое планирование первого года обучения - “Первые шаги”

№ п/п	Наименование блоков и тем блока	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Знакомство с шахматами	4	3	1
	Краткая история шахмат	1	1	
	Шахматные фигуры	1	1	1
1.3	Начальная позиция	1		
1.4	Шахматная нотация	1	1	
2	Ходы и взаимодействие фигур	11	5,5	5,5
2.1	Ладья	1	0,5	0,5
2.2	Слон	1	0,5	0,5
2.3	Ферзь	1	0,5	0,5
2.4	Конь	1	0,5	0,5
2.5	Король	1	0,5	0,5
2.6	Пешка	1	0,5	0,5
2.7	Ценность шахматных фигур	1	0,5	0,5
2.8	От чего зависит цена “фигуры”?	1	0,5	0,5
2.9	Размен фигур	1	0,5	0,5
2.10	Достижение материального перевеса	1	0,5	0,5
2.11	Защита	1	0,5	0,5
3	Цель шахматной партии	13	2,5	10,5
3.1	Шах и мат	2	1	1

3.2	Пат, ничья	2	1	1
3.3	Как начинать партию?	1		1
3.4	Игра всеми фигурами	2		2
3.5	Техника матования одинокого короля: Мат ферзём и ладьёй	1	0,5	0,5
3.6	Мат двумя ладьями, мат ферзём	1		1
3.7	Мат ладьёй	1		1
	Мат королю:			
3.8	В начале партии	1		1
3.9	В середине партии	1		1
3.10	В эндшпиле	1		1
4	Шахматные окончания и комбинации	4	1	3
4.1	Пешечные окончания	1		1
4.2	Ладейные окончания	1		1
4.3	Другие окончания	1	1	
4.4	Матовые комбинации	1		1
5	Итоговый турнир	1		1
	Итого	33	12	21

Второго года обучения – “Маленький шахматист”

№ п/п	Наименование блоков и тем блока	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Основы дебюта	6	3	3
1.1	Принципы разыгрывания дебюта	2	1	1
1.2	Наиболее популярные дебюты	2	1	1
1.3	Гамбиты	2	1	1
2	Основы миттельшпиля	5	3	2
2.1	Общие понятия	1	1	
2.2	Комбинации	1		1
2.3	Тактические удары и приёмы	1	1	
2.4	План в шахматной партии	1	1	
2.5	Стратегия в шахматной партии	1		1
3	Основы эндшпиля	13	6	7
3.1	Пешечные окончания	2	1	1
3.2	Пешки против фигур	1		1
3.3	Легкофигурные окончания	1	1	
3.4	Ладейные окончания	2	1	1
3.5	Ладья против других фигур	2	1	1
3.6	Ферзевые окончания	2	1	1
3.7	Многофигурные окончания	3	1	2
4	Шахматная история и организация	4	4	0
4.1	Период романтизма	1	1	
4.2	Чемпионы мира	1	1	
4.3	Шахматные организации	1	1	
4.4	Шахматы в Н-Тагиле и в Свердловской области	1	1	
5	Шахматные соревнования	6	2	4
5.1	Виды шахматных соревнований	2	1	1
5.2	Правила проведения шахматных	2	1	1

	соревнований			
5.3	Турниры, сеансы, консультационные партии	2	0	2
	Итого	34	18	16

Третьего года обучения “Маленький шахматист”

№ п/п	Наименование блоков и тем блока	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Повторение изученного материала.	6	3	3
1.1	Игровая практика	2		2
1.2	Повторение изученного материала.	2	1	1
1.3	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	2	1	1
2.	Игровая практика	5	1	4
2.1	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”	1	1	
2.2	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1		1
2.3	Решение задания “Выигрыш материала”.	1	1	
2.4	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	1	
2.5	Решение заданий.	1		1
3.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	13	6	7
3.1	Решение заданий.	2	1	1
3.2	Матовые комбинации	1		1
3.3	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	1	
3.4	Решение заданий.	2	1	1
3.5	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	2	1	1
3.6	Решение заданий.	2	1	1
3.7	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	3	1	2
4.	Решение заданий. “Сделай ничью”.	4	4	0
4.1	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	1	
4.2	Решение заданий	1	1	
4.3	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против	1	1	

	ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).			
4.4	Решение заданий	1	1	
5.	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	6	2	4
5.1	Решение заданий	2	1	1
5.2	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	2	1	1
5.3	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	2	0	2
	Итого:	34	17	17