

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ Г.БРАТСКА

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
« СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 13»**

РАССМОТРЕНО

на заседании ШМО
учителей начальных классов
Протокол № 1
от «30» августа 2022 г.
Мищукова Т.В.

РЕКОМЕНДОВАНО

на заседании МС
МБОУ «СОШ № 13»
Протокол № 1
от «31» августа 2022 г.
Козина А.А.

УТВЕРЖДАЮ

Приказ № 276
от « 01» сентября 2022 г.
Директор МБОУ
«СОШ № 13»
Чайко В.И.

**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
для учащихся 1-4 классов**

«Шахматы»

Направление: творческое и физическое развитие обучающихся

Составил:

Соколов Артем Юрьевич
учитель физической культуры

г. Братск

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Шахматы» для 1-4 классов создана на основе:

- Основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «СОШ №13» на 2020-2025 гг. (приказ № 125 от 01.06.2020)
- учебного плана МБОУ «СОШ №13» муниципального образования города Братска на 2020-2021 учебный год (приказ № 292 от 01.09.2022)
- авторской учебной программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина

В начальной школе происходят радикальные изменения, связанные с приоритетом целей обучения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. 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, рассказов и др.

Шахматы в начальной школе открывают широкие возможности и для кружковой работы, поднимают ее на новый качественный уровень, положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

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 сельской 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.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

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 собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. 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.

Однако установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача.

Цель программы:

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

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мышления (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.
- количеством шахматных фигур;
- разработка конкретных блоков игровых позиций для каждой дидактической игры;
- постепенный подвод детей к краеугольному шахматному термину «мат»;
- разработка дидактических игр и игровых положений для создания компьютерной обучающей шахматной программы;
- установление рациональных соотношений в применении на уроках шахматных диафильмов, викторин, дидактических заданий и сказок.

Планируемые результаты освоения учащимися программы «Шахматы».

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные, универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

• **личностные результаты:**

– готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;

• **метапредметные результаты**

– освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

• **предметные результаты**

– освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы» является формирование следующих умений:

- Определять и высказывать простые и 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.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учить высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, уметь работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Тематика курса «Шахматы, первый год».

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали. Диагонали. Центр шахматной доски.

Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

III. Начальная расстановка фигур.

Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией/

Дидактические игры и игровые задания.

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

IV. Ходы и взятие фигур. (основная тема учебного курса)

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Ладья против слона. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Ферзь против ладьи и слона. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. Конь против ферзя, ладьи, слона. Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Король против других фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

«**Взятие**». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«**Защита**». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

V. Цель шахматной партии.

Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Шах или не шах**». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«**Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«**Рокировка**». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Два хода**». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

VII. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса.

К концу первого года обучения дети должны *знать*:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения дети должны *уметь*:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Учебный курс **«Шахматы, второй год»** – логическое продолжение начатой работы. Учебно-методический комплект состоит из программы «Шахматы, второй год», учебника для второго класса «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем», пособия для учителя «Шахматы, второй год, или Учусь и учу», книга «Шахматный задачник, второй год обучения».

В отличие от материалов первого года обучения, 90 % которых представляют собой авторские наработки, тематика второго курса более традиционна.

Среди заслуживающих внимания авторских инноваций можно выделить:

- занимательное объяснение шахматной нотации;
- использование на занятиях шахматных легенд;
- культивирование игры на фрагментах (3×3, 4×4 и др.) шахматной доски;
- применение диафильмов в учебном процессе;
- разработка оригинальных дидактических игр и заданий;
- преимущественное использование на занятиях позиций с минимальным количеством шахматных фигур;
- инсценирование на уроках дидактических шахматных сказок.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомство с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; дети учатся решать шахматные задачи.

Программа «Шахматы, второй год» 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 детям предстоит усваивать простейшие методы реализации материального и позиционного преимуществ. Важной вехой в овладении шахматными основами становится умение обучающихся ставить мат.

Учебный курс включает пять тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала».

Учебник «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем», подобно учебнику первого года обучения, содержит минимум слов и максимум иллюстративного материала, но более содержательного характера. Шахматный материал закрепляется большим количеством дидактических заданий и игр.

Как и в учебнике для первоклассников, объяснению нового материала посвящено мало страниц, большая часть учебника отведена закрепляющим дидактическим играм и заданиям. Эти задания ребята могут решать либо по диаграммам в учебнике, не расставляя фигур на доске, либо на своей шахматной доске, либо на демонстрационной доске. Поучительные позиции дидактических игр ученики разыгрывают друг с другом или с учителем (в этом случае педагог проводит импровизированный сеанс одновременной игры).

Много страниц учебника занимают задания на мат в два хода, причем скрупулезно подобраны яркие малофигурные примеры таких заданий.

Чтобы почувствовать красоту и очарование игры в шахматы, ребенок должен твердо усвоить сравнительную силу фигур. Если, например, он не знает, что ладья сильнее слона (в большинстве позиций), и поэтому, как правило, ладью невыгодно отдавать за слона, то он никогда не ощутит то творческое волнение, когда обыденное приносится в жертву неординарному, и более сильная фигура идет под удар менее ценной.

Сначала дети должны понять, что преимущества в одну фигуру чаще всего достаточно для победы и что стремление к материальному перевесу – разумная стратегия (при прочих равных условиях). Только затем следует показывать детям эффектные исключения из правил (когда маленький шахматный отряд одолевает превосходящее войско неприятеля). Это объясняет структуру учебного курса, в котором дети сначала учатся реализовывать огромное материальное преимущество (мат ферзем и ладьей, мат двумя ладьями, мат ферзем, мат ладьей) и получают элементарные навыки согласования взаимодействия своих фигур при постановке мата.

«Шахматы, второй год, или Учусь и учу» – пособие для педагога, в котором подробно изложена методика проведения 33 программных занятий, приведены необходимые рекомендации по применению на занятиях учебника «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем». В пособии приводится большинство учебных положений дидактических заданий из учебника с правильными решениями (в учебнике решения не даются). Для педагогов, знакомых с шахматами только по материалам учебно-методического комплекта «Шахматы, первый год», сделаны необходимые разъяснения.

Программный материал второго года обучения несколько сложнее, чем материал первого года, ибо если раньше нужно было просто усвоить элементарные правила шахматной игры и возможности каждой отдельной фигуры, то теперь и обучающиеся, и педагог (не игравший прежде в шахматы) должны почувствовать, как фигуры взаимодействуют между собой при защите, атаке, постановке мата (для этого в учебнике и пособии приведены простейшие малофигурные положения).

Более сложные примеры дидактических заданий учитель может брать из пособия «Шахматный задачник, второй год обучения», где по темам сгруппировано более 600 шахматных диаграмм, а в конце книги даны их решения.

Как дополнительное пособие к курсам первого и второго года обучения педагог может использовать книгу для совместного чтения родителей и детей 5-8 лет «Удивительные приключения в Шахматной стране». Программным материалам «Шахматы, первый год» соответствуют главы 1 – 13, а материалам второго года – главы 14 и 15.

Книга эта – переработанное и значительно расширенное издание «Приключений в Шахматной стране» (М., 1991 г.). В каждой из глав пособия важную роль играют обращения к маленькому слушателю. Для закрепления учебного материала после каждой главы введена рубрика «Загадки из тетрадки». Цементируют книгу рубрики «Советы родителям» (и педагогам!) и «Странички из дневника». В последних взрослый читатель узнает о том, как автор на практике претворяет свои идеи в жизни, как преодолеть типичные трудности при обучении основам древней игры детей 5 – 8 лет.

«Удивительные приключения в Шахматной стране» – книга-сказка. В этой сказочной стране азы шахматной игры детям помогают постичь девочка Клеточка, ее друг

деловитый Загадай, озорной и веселый Горизонталек, хулиганистый Задира и главный герой – мальчик Юра.

Тематика курса «Шахматы, второй год».

I. Краткая история шахмат.

Повторение пройденного материала. Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила. Этика шахматной борьбы.

II. Шахматная нотация.

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

Дидактические игры и игровые задания.

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«**Назови горизонталь**». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«**Назови диагональ**». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«**Какого цвета поле?**». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«**Кто быстрее**». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«**Вижу цель**». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«**Диагональ**». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

III. Ценность шахматных фигур.

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.

Дидактические игры и игровые 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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«**Выигрыш материала**». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«**Защита**». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

IV. Техника матования одинокого короля.

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.

Дидактические игры и игровые 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**». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«**В угол**». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

«**Ограниченный король**». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

V. Достижение мата без жертвы материала.

Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Решение заданий на мат в два хода.

Дидактические игры и игровые 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.

VI. Обобщение.

Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

К концу второго года обучения дети должны знать:

- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.

К концу второго года обучения дети должны уметь:

- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.

Учебно-методический комплект **«Шахматы, третий год»** состоит из программы «Шахматы, третий год», учебника для 3 класса «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры», пособия для учителя «Шахматы, третий год, или Учусь и учу».

Среди наиболее ценных авторских инноваций третьего года можно выделить:

- доступное для третьеклассников объяснение игры в дебюте, подкрепленное нестандартными дидактическими заданиями;
- приведение большого количества трехходовых партий;
- необходимое внимание к методам защиты от детского мата;
- разработка оригинальных дидактических заданий;

- объяснение на уроках только тех эндшпильных позиций, которые доступны ученикам третьего класса.

Программой предусматривается 33 учебных занятия, одно занятие в неделю. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие учащихся материал.

Дети приобретают умение создавать и реализовывать матовые угрозы при небольшом материальном или позиционном перевесе. И только после этого дети практикуются в нахождении матовых шахматных комбинаций, когда к выигрышу ведет красивый тактический удар (жертвуется одна из фигур).

Учебный курс включает три большие темы: «Основы дебюта», «Основы миттельшпиля», «Основы эндшпиля».

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

Учебник третьего класса «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры», подобно учебникам первых лет обучения, содержит мало слов и много иллюстративного материала. Шахматный материал закрепляется большим количеством нестандартных дидактических заданий. Среди них «Поймай ферзя», «Поставь детский мат», «Выиграй фигуру у «повторюшки»», «Накажи пешкоеда», «Квадрат», «Куда отступить королем?» и др.

Объяснению нового материала в учебнике «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры» отводится немного страниц, основная часть учебника отведена дидактическим заданиям. Эти задания ученики решают либо по диаграммам учебника, либо на своих шахматных досках, либо на демонстрационной доске.

«Шахматы, третий год, или Учусь и учу» – пособие для педагога. В этом пособии детально изложена методика проведения каждого из 66 программных занятий; приведены необходимые рекомендации по рациональному использованию на уроках учебника «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры». В пособии приводится много учебных положений дидактических заданий из учебника с правильными решениями (в учебнике решения не даются). Для учителей, мало знакомых с шахматами, сделаны необходимые разъяснения.

Тематика курса «Шахматы, третий год».

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.

II. Основы дебюта.

Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Принцип быстрого развития фигур. Темпы. Гамбиты. Наказания за несоблюдение принципа быстрого развития

фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта.

Дидактические задания.

«**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход neroкированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«**Поймай ладью**». «**Поймай ферзя**». Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«**Поставь мат «повторюшке» в один ход**». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«**Мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?**». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«**Чем бить фигуру?**». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«**Сдвой противнику пешки**». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле.

III. Основы миттельшпиля.

Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

Дидактические задания.

«**Выигрыш материала**». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«**Мат в три хода**». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

IV. Основы эндшпиля.

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).

Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Белая пешка на

седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на второй, третьей и четвертой 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 два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». 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 нужно добиться ничьей.

V. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

К концу третьего года обучения дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля*.

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

На занятиях четвертого года обучения **«Шахматы, четвертый год»** используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого обучающимся предлагаются задачи для самостоятельного решения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Занятия посвящены в основном совершенствованию игры в миттельшпиль, поскольку главная борьба происходит в середине партии. Основные темы курса «Анализ и оценка позиции», «Шахматные комбинации», «План в шахматах».

Обучающиеся учатся элементарно анализировать позицию и на основе анализа составлять простейший план дальнейшей игры. Дети знакомятся с темами комбинаций, учатся находить несложные тактические приемы и проводить комбинации.

Обучающиеся овладевают знаниями и навыками на уровне IV – III спортивных разрядов. Принимают участие в соревнованиях различного уровня.

Тематика курса «Шахматы, четвертый год».

I. Шахматная партия.

Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

II. Анализ и оценка позиции.

Правила игры в миттельшпиле. Элементы оценки позиции. Практическое занятие. Решение задач.

Дидактические игры и игровые задания.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

III. Шахматная комбинация.

Понятие о шахматной комбинации. Пути поиска комбинации. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема блокировки. Тема связки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Тема «батарей». Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема перекрытия. Тема освобождения пространства. Тема превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на «вечный» шах. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

Дидактические игры и игровые задания.

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

IV. Обобщение.

Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

К концу четвертого года обучения дети должны *знать*:

- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.);
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

К концу четвертого года обучения дети должны *уметь*:

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

Календарно-тематическое планирование программного материала. 1 класс

№ п/п	ТЕМА	Кол-во часов
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля.	1
2	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	1
3	Линии на шахматной доске. Диагонали.	1
4	Центр шахматной доски.	1
5	Шахматные фигуры. Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	1
6	Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.	1
7	Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией.	1
8	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	1
9	Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие.	1
10	Слон. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	1
11	Ладья против слона.	1
12	Ферзь. Ферзь – тяжелая фигура.	1
13	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие.	1
14	Ферзь против ладьи и слона.	1
15	Конь. Конь – легкая фигура.	1
16	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие.	1
17	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1
18	Пешка. Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие	1
19	Пешка. Взятие на проходе. Превращение пешки.	1
20	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1
21	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие.	1
22	Король против других фигур.	1
23	Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	1
24	Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой.	1
25	Мат. Мат в один ход.	1
26	Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций.	1
27	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	1
28	Шахматная партия. Начало шахматной партии.	1
29	Шахматная партия. Представления о том, как начинать шахматную партию.	1
30	Шахматная партия. Начальные знания о дебюте.	1
31	Шахматная партия. Короткие шахматные партии.	1
32	Повторение основных вопросов курса.	1

2 класс

№ п/п	ТЕМА	Кол-во часов
1	Рождение шахмат. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (<i>игра всеми фигурами из начального положения</i>).	1
2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.	1
3	Краткая история шахмат. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу.	1
4	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	1
5	Шахматные правила. Этика шахматной борьбы. Правила поведения за шахматной доской.	1
6	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.	1
7	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
8	Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация. Игровая практика (фрагмента шахматной партии).	1
9- 12	Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).	4
13	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	1
14- 16	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Игровая практика	3
17- 18	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	2
19	Способы защиты. Игровая практика.	1
20	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат.	1
21	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1
22	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1
23	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1
24	Техника матования одинокого короля. Решение заданий.	1
25	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг.	1
26	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата.	1
27	Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле.	1
28	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1
29	Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода.	1
30	Повторение материала. Повторение основных вопросов курса.	1

31	Повторение материала. Игра в турнире. Турнирные партии.	1
32	Повторение материала. Практическая игра.	1

3 класс

№ п/п	ТЕМА	Кол-во часов
1	Повторение пройденного материала. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1
2	Повторение пройденного материала. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Игровая практика	1
3	Повторение пройденного материала. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий.	1
4	Повторение пройденного материала. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).	1
5	Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль. Двух – и трехходовые партии.	1
6	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1
7	Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
8	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1
9	Основы дебюта. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	1
10	Основы дебюта. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	1
11	Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур. Темпы. Гамбиты.	1
12	Основы дебюта. Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1
13	Основы дебюта. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1
14	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки.	1
15	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки?	1
16	Основы дебюта. Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1
17	Основы дебюта. Классификация дебютов. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1
18	Как изучать дебюты. Тренировка в разыгрывании дебюта. Общие советы о том, как изучать дебют.	1
19	Основы миттельшпиля. Правила миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпилье.	1
20	Основы миттельшпиля. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпилье.	1
21	Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Двойной удар.	1
22	Основы миттельшпиля. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый	1

	(вскрытый) шах. Двойной шах.	
23	Основы миттельшпиля. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	1
24	Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1
25	Основы эндшпиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1
26	Основы эндшпиля. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1
27	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».	1
28	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1
29	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1
30	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля.	
31	Основы эндшпиля. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1
32	Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	1

4 класс

№ п/п	ТЕМА	Кол-во часов
1	Повторение пройденного материала. Еще о трех стадиях шахматной партии.	1
2	Виды преимущества в шахматах.	1
3	Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.	1
4	Правила игры в миттельшпиле. Четыре правила В. Стейница.	1
5	Анализ и оценка позиции. Элементы оценки позиции.	1
6-7	Анализ и оценка позиции. Практическое занятие. Решение задач	2
8	Понятие о шахматной комбинации.	1
9	Шахматная комбинация. Пути поиска комбинации.	1
10	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <u>отвлечения</u> .	1
11	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <u>завлечения</u> .	1
12	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <u>блокировки</u> .	1
13	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <u>связки</u> .	1
14	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <u>разрушения королевского прикрытия</u> .	1
15	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <u>освобождения пространства</u> .	1
16	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <u>перекрытия</u> .	1
17	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема <u>уничтожения защиты</u> .	1
18	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема «рентгена». Тема «батарей».	1
19	Шахматная комбинация. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1
20	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения.	1
21	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема завлечения.	1

22	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты.	1
23	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема связки.	1
24	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема перекрытия.	1
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства.	1
26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1
27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1
28	. Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации.	1
29	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на «вечный» шах.	1
30	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.	1
31	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	
32-33	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	