

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Кулундинская средняя общеобразовательная школа №3»  
Кулундинского района Алтайского края

СОГЛАСОВАНО  
методическим советом школы  
протокол №1 от 24.08.2022г

УТВЕРЖДЕНО  
приказом директора  
школы №108 от 25.08.2022г

Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности  
«Шахматы»  
для 2 - 4 класса  
на 2022 - 2025гг.  
(срок реализации программы: 3 года)

Составитель:  
Мунтян Оксана Анатольевна,  
учитель географии

## Пояснительная записка

Рабочая программа, составлена на основе нормативно-правовых документов и методических материалов:

1. Федерального закона № 273 от 29.12.2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Приказа Министерства просвещения РФ №286 от 31 мая 2021 г «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;

3. Методических рекомендаций ФГАУ «Фонд новых форм развития образования» по созданию региональной сети Центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе общеобразовательных организаций сельской местности и малых городов, утвержденных заместителем Министра просвещения Российской Федерации 25.06.2020 № ВБ-174/04/вн;

4. Учебного плана центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МБОУ «Кулундинская СОШ №3» на 2022-2023 учебный год;

5. Положения о структуре, порядке разработки и утверждения рабочих программ по учебным предметам, учебным курсам, (модулям).

Модифицированная программа «Шахматы» предназначена для реализации в Центре образования цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста» МБОУ «Кулундинская СОШ №3» для учащихся 2 класса, составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

### **Общая характеристика курса внеурочной деятельности «Шахматы»**

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

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

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. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

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

Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе. Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

#### **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 мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов:**

- **принцип развивающей** деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- **принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;

– **принцип доступности**, последовательности и системности изложения программного материала.

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

– **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса

– **принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;

– **принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;

– **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;

– **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

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

**Срок реализации программы** - 3 учебных года

**Распределение учебного времени**

Учебный план отводит 2 часа в неделю для обязательного изучения. Авторская программа рассчитана по 70 часов в год. Согласно годового учебного графика рабочая программа реализуется 210 учебными часами.

**Основные методы обучения:**

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

– на начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.

– большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

– при изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок продельвает самостоятельно.

– на более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

– **метод проблемного обучения**. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

**Основные формы и средства обучения:**

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

#### ***Планируемые результаты освоения курса***

Программа «Шахматы» предусматривает достижение школьниками начальных классов в процессе обучения определённых результатов - личностных, метапредметных и предметных.

***Личностные результаты*** освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного материала.

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

***Метапредметные результаты*** освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

#### **Познавательные УУД:**

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

#### **Коммуникативные УУД:**

- умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);
- возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

#### **Регулятивные УУД:**

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

**Предметные результаты** освоения программы характеризуют умения и опыт обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения учебного предмета «Шахматы». В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по данной программе обучающиеся начальной школы (1-4 классы) должны:

- приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;
- приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.

#### **Результаты образовательной деятельности:**

- рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности
- приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре
- освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования)

**Конечным результатом обучения** считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

#### **К концу первого года обучения 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 первого года обучения 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.

#### **К концу второго года обучения дети должны знать:**

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

**К концу второго года обучения дети должны уметь:**

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

**К концу третьего года обучения дети должны знать:**

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

**К концу третьего года обучения дети должны уметь:**

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

**Формы контроля**

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

**Содержание теоретического раздела программы**

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на *первом* году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

**Содержание *второго***

***третьего*** года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов. **и**

На занятиях 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.

**ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (70 часов из расчета 2 часа в неделю)**

**1. Краткая история шахмат.** Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу.

**2. 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.

**3. 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.

**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.

**Ходы и взятие фигур.** Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

*Дидактические игры и задания*

– «Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

– «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).



- «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.
- «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
- «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
- «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
- «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
- «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

#### **4. Шахматная партия.**

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

##### ***Дидактические игры и задания***

- «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.
- «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
- «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.
- «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

**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.

### **ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (70 часов из расчета 2 часа в неделю)**

**1. Краткая история шахмат.** Рождение шахмат. 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». Здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 – a5»).

– «Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

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

– «Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

**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.

**5. Достижение мата без жертвы материала.** Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

### *Дидактические игры и задания*

– «Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

– «Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

**6. Шахматная комбинация.** Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

### *Дидактические игры и задания*

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

– «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала» Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

### **ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (70 часов из расчета 2 часа в неделю)**

**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 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 эндшпиле.

*Дидактические задания*

- «Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. «Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. «Выигрыш фигуры».
- «Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- «Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.
- «Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.
- «Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- «Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.

### *Материально-техническое обеспечение*

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»

### *Учебно – методическое обеспечение*

1. Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений». - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011.-40 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

### *Список литературы по программе*

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, -1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
11. В.Хенкин Шахматы для начинающихМ.: «Астрель».- 2002.
12. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям.МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
13. И.А.Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
14. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.

**Тематическое планирование  
1 год обучения (70 часов)**

№	Название раздела	Кол-во часов	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Основные направления воспитательной деятельности
1	Краткая история шахмат	2	Лекция	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;</li> <li>- формирование в кружках, секциях, клубах, студиях и т.п. детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;</li> <li>- создание в детских коллективах традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;</li> <li>- поддержку школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;</li> <li>- поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.</li> </ul>
2	Шахматная доска	4	Лекция, игра, решение задач, разыгрывание позиций, конкурс, турнир, соревнование, тренинг	<a href="https://school.chessplanet.ru/">https://school.chessplanet.ru/</a> <a href="https://chessrussian.ru/shahmatnye-zadachi/show/">https://chessrussian.ru/shahmatnye-zadachi/show/</a>	
3	Шахматные фигуры	40		<a href="http://www.openchess.ru">www.openchess.ru</a> <a href="http://www.sparkchess.ru">www.sparkchess.ru</a>	
4	Шахматная партия	24		<a href="https://stepchess.ru/">https://stepchess.ru/</a>	

**Календарно-тематическое планирование  
1 год обучения (70 часов)**

№	Тема	Кол-во часов	Дата		Дата	
			план	факт	план	факт
<b>1. Краткая история шахмат 2 часа</b>						
1	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1				
2	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу.	1				
<b>2. Шахматная доска 4 часа</b>						
3	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1				
4	Расположение доски между партнерами.	1				
5	Горизонтали и вертикали	1				
6	Диагональ. Большие и короткие диагонали	1				
<b>3. Шахматные фигуры 40 часов</b>						
7-8	Белые и черные фигуры	2				
9-10	Виды шахматных фигур	2				
11-12	Начальное положение	2				
13-14	Ладья. Место ладьи в начальном положении	2				
15-16	Ход ладьи	2				
17-18	Слон. Место слона в начальном положении	2				
19-20	Ход слона	2				
21-22	Ладья против слона	2				
23-24	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	2				
25-26	Ход ферзя	2				
27-28	Ферзь против ладьи и слона	2				
29-30	Конь. Место коня в начальном положении	2				
31-32	Ход коня	2				
33-34	Конь против ферзя, ладьи, слона	2				
35-36	Пешка. Место пешки в начальном положении	2				
37-38	Ход пешки	2				
39-40	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	2				
41-42	Король. Место короля в начальном положении	2				
43-44	Ход короля	2				
45-46	Король против других фигур	2				
<b>4. Шахматная партия 24 часов</b>						
47-48	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	2				
49-50	Открытый шах. Двойной шах	2				
51-52	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	2				

53-54	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	2				
55-56	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	2				
57-58	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	2				
59-60	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	2				
61-62	Игра всеми фигурами из начального положения	2				
63-64	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	2				
65-66	Шахматный этикет	2				
67-68	Демонстрация коротких партий. Партии миниатюры.	2				
69-70	Шахматный турнир	2				



**Тематическое планирование  
2 год обучения (70 часов)**

№	Название раздела	Кол-во часов	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Основные направления воспитательной деятельности
1	Краткая история шахмат	2	Лекция	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a>	<p>- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;</p> <p>- формирование в кружках, секциях, клубах, студиях и т.п. детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;</p> <p>- создание в детских коллективах традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;</p> <p>- поддержку школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;</p> <p>- поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.</p>
2	Шахматная нотация	6	Лекция, игра, решение задач,	<a href="https://school.chessplanet.ru/">https://school.chessplanet.ru/</a> <a href="https://chessrussian.ru/shahmatnye-zadachi/show/">https://chessrussian.ru/shahmatnye-zadachi/show/</a>	
3	Ценность шахматных фигур	6	разыгрывание позиций, конкурс, турнир,	<a href="http://www.openchess.ru">www.openchess.ru</a> <a href="http://www.sparkchess.ru">www.sparkchess.ru</a>	
4	Техника матования одинокого короля	8	соревнование, тренинг	<a href="https://stepchess.ru/">https://stepchess.ru/</a>	
5	Достижение мата без жертвы	10			
6	Шахматная комбинация	38			

**Календарно-тематическое планирование  
2 год обучения (70 часов)**

№	Тема	Кол-во часов	Дата		Дата	
			план	факт	план	факт
<b>1. Краткая история шахмат 2 часа</b>						
1	Рождение шахмат. Шахматы проникают в Европу.	1				
2	Чемпионы мира по шахматам.	1				
<b>2. Шахматная нотация 6 часов</b>						
3-4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	2				
5-6	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	2				
7-8	Краткая и полная шахматная нотация. Запись	2				
<b>3. Ценность шахматных фигур 6 часов</b>						
9	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1				
10	Достижение материального перевеса	1				
11-12	Достижение материального перевеса. Способы	2				
13-14	Шахматный турнир	2				
<b>4. Техника матования одинокого короля 8 часов</b>						
15-16	Две ладьи против короля.	2				
17-18	Ферзь и ладья против короля.	2				
19-20	Ферзь и король против короля.	2				
21-22	Ладья и король против короля.	2				
<b>5. Достижение мата без жертвы материала 10 часов</b>						
23-24	Учебные положения на мат в два хода в	2				
25-26	Цугцванг.	2				
27-28	Учебные положения на мат в два хода в	2				
29-30	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	2				
31-32	Шахматный турнир	2				
<b>6. Шахматная комбинация 38 часов</b>						
33-34	Матовые комбинации. Отвлечение.	2				
35-36	Матовые комбинации. Завлечение.	2				
37-38	Матовые комбинации. Блокировка.	2				
39-40	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	2				
41-42	Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли?	2				
43-44	Разрушение королевского прикрытия.	2				
45-46	Освобождение пространства и уничтожение защиты.	2				
47-48	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Отвлечение.	2				
49-50	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Отвлечение.	2				
51-52	Шахматный турнир	2				
53-54	Уничтожения защиты. Связка	2				
55-56	Освобождения пространства. Перекрытие.	2				
57-58	Превращения пешки.	2				
59-60	Сочетание тактических приемов.	2				
61-62	Патовые комбинации.	2				

63-64	Комбинации на вечный шах.	2				
65-66	Типичные комбинации в дебюте.	2				
67-68	Шахматный турнир	2				
69-70	Шахматный праздник	2				

**Тематическое планирование  
3 год обучения (70 часов)**

№	Название раздела	Кол-во часов	Форма проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Основные направления воспитательной деятельности
1	Повторение и закрепление	16	Лекция, игра, решение задач, разыгрывание позиций, конкурс, турнир, соревнование, тренинг	<a href="https://lichess.org/ru">https://lichess.org/ru</a> <a href="https://school.chessplanet.ru/">https://school.chessplanet.ru/</a> <a href="https://chessrussian.ru/shahmatnye-zadachi/show/">https://chessrussian.ru/shahmatnye-zadachi/show/</a> <a href="http://www.openchess.ru">www.openchess.ru</a> <a href="http://www.sparckchess.ru">www.sparckchess.ru</a> <a href="https://stepchess.ru/">https://stepchess.ru/</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;</li> <li>- формирование в кружках, секциях, клубах, студиях и т.п. детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;</li> <li>- создание в детских коллективах традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;</li> <li>- поддержку школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;</li> <li>- поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.</li> </ul>
2	Основы дебюта	25			
3	Основы миттельшпиля	25			
4	Основы эндшпиля	4			

**Календарно-тематическое планирование  
3 год обучения (70 часов)**

№	Тема	Кол-во часов	Дата		Дата	
			план	факт	план	факт
<b>1. Повторение и закрепление 16 часов</b>						
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие.	1				
2	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.	1				
3	Шах, мат, пат.	1				
4	Начальное положение.	1				
5-6	Шахматный турнир	2				
7	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1				
8	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.	1				
9	Краткая и полная шахматная нотация.	1				
10	Запись шахматной партии.	1				
11	Ценность шахматных фигур.	1				
12	Пример матования одинокого короля.	1				
13-14	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	2				
15-16	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	2				
<b>2. Основы дебюта 25 часов</b>						
17	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1				
18-19	Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика.	2				
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1				
21-22	Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.	2				
23	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат.	1				
24-25	Решение заданий. Игровая практика	2				
26	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1				
27	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	1				
28-29	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	2				
30-31	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство».	2				
32-33	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	2				
34	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1				
35	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1				
36-37	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	2				

38-39	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	2				
40-41	Игровая практика.	2				
<b>3. Основы миттельшпиля 25 часов</b>						
42	Общие рекомендации о том, как играть в	1				
43	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1				
44	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1				
45	Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика	1				
46	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1				
47	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1				
48	Темы связки, «рентгена», перекрытия.	1				
49	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1				
50-51	Решение заданий. Игровая практика.	2				
52-53	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Решение задания «Сделай ничью».	2				
54-55	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия. Игровая практика	2				
56-57	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи. Игровая практика. Решение заданий.	2				
58-59	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона. Ладья против коня (простые случаи)	2				
60	Матование двумя слонами (простые случаи).	1				
61	Матование слоном и конем (простые случаи)	1				
62	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата»	1				
63	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке.	1				
64	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1				
65	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1				
66	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка	1				
<b>4. Основы эндшпиля 4 часа</b>						
67-68	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	2				
69-70	Шахматный турнир	2				