

РЕСПУБЛИКА КРЫМ
АДМИНИСТРАЦИЯ БЕЛОГОРСКОГО РАЙОНА
УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ, МОЛОДЕЖИ И СПОРТА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ГОЛОВАНОВСКАЯ ОСНОВНАЯ ШКОЛА»
БЕЛОГОРСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

ОДОБРЕНО

Педагогическим советом

МБОУ «Головановская ОШ»

Протокол № 1 от «30» августа 2023г

УТВЕРЖДЕНО

И.о директора

МБОУ «Головановская ОШ»

_____ С. Л. Шакирова

Приказ от «31» августа 2023г. №158

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ЮНЫЙ ШАХМАТИСТ»

Направленность: физкультурно-спортивная

Срок реализации программы: 1 год

Вид программы: модифицированная

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 7-14 лет

Составитель: Бурмистрова Валерия Сергеевна, педагог дополнительного образования

с. Головановка

2023 г.

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи Программы.....	8
1.3. Воспитательный потенциал программы.....	9
1.4. Содержание программы.....	9
1.5 Планируемые результаты	14

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график.....	15
2.2. Условия реализации программы.....	15
2.3. Формы аттестации.....	17
2.4. Список литературы.....	18

Раздел 3. Приложения

3.1. Оценочные материалы.....	20
3.2. Методические материалы.....	34
3.3. Календарно-тематическое планирование.....	49
3.4. Лист корректировки.....	51

Раздел 1. Комплекс характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

История шахмат насчитывает не менее полутора тысяч лет. Эта игра проникла во многие культуры, испытала их влияние, и дошла до нашего времени. Шахматы в начале XX века получили поддержку правительства, общественных организаций и снискали себе любовь советского народа. Они являются частью духовной культуры общества, обогащая ее интересными достижениями и ценными качествами. В современном мире наша страна борется за доминирующее положение на шахматном поприще. Множество Российских гроссмейстеров достойно выступают на сильнейших соревнованиях планеты. Огромное количество взрослых и юных спортсменов ежегодно выезжают на различные международные шахматные фестивали, в их числе и представители шахматного движения Республики Крым.

Нормативно-правовая основа программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный шахматист» составлена в соответствии со следующей нормативно-правовой базой:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями на 01.07.2020);
- Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями на 31.07.2020);
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года»;
- Национальный проект «Образование» - ПАСПОРТ утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 № 16);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. №996-р;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - ПРИЛОЖЕНИЕ к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 г. № 3;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.12.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» [12].

- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

- Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 20.02.2019 № ТС - 551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью» ;

- Об образовании в Республике Крым: закон Республики Крым от 06.07.2015 №131-ЗРК/2015 (с изменениями на 10.09.2019).

- Устав Муниципальное бюджетное образовательное учреждение МБОУ «Головановская ОШ» Белогорского района Республики Крым от 01.12.2015г.

Программа «Юный шахматист» является модифицированной, так составлена на основе учебного пособия «Шахматы в школе» Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова (2017 год).

Направленность: физкультурно – спортивная. На занятиях дети вовлечены в игровую деятельность, в процессе которой учатся: как правильно расставлять фигуры на доске, как они ходят, легкие и тяжелые фигуры, что такое мат и ничья и т. д.

Актуальность создания программы вызвана потребностями современных детей и их родителей, а также ориентирована на социальный заказ общества. Программа “Шахматы” базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а также творческой самореализации детей. 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. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению и развитию талантливых детей. Данная программа составлена с учётом накопленного теоретического, практического и турнирного опыта педагога, что даёт возможность учащимся не только получить базовый уровень знаний шахматной игры в ходе групповых занятий, а также способствует индивидуальному развитию каждого ребёнка.

Обучаясь по данной программе, учащиеся познакомятся с историей шахмат, биографией великих шахматистов, освоят теоретические основы шахматной игры, приобретут турнирный опыт и смогут получить спортивные разряды.

Новизна программы.

Новизна представлена в углубленном изучении отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Отличительные особенности программы в том, что почти половина учебного времени отводится тактике. Это не случайно. Очень важно овладеть тактическим оружием, чтобы уметь находить скрытые возможности, понимать замысла противника, изобретательно, творчески играть. Многие выдающиеся шахматисты были в начале своего спортивного пути тактиками и лишь потом успешно овладевали тонкостями позиционной игры. Подобранные в программе примеры вполне посильны для начинающих шахматистов. А сложные комбинации включаются в тематику соревнований. Кроме того, отличительные особенности программы «Юный шахматист» от других уже существующих заключается в том, программа вариативна, может корректироваться в ходе деятельности самого обучающегося. Юный шахматист с помощью педагога может выступать в роли организатора своего образования: формирует цели, отбирает тематику, составляет план работы с учётом своих индивидуальных качеств.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что в реализуемой программе «Юный шахматист» осуществляется связь с общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении обучающимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, а так же настойчивости в достижении цели и самостоятельной работы.

В программе используются важнейшие **принципы обучения:**

1. *Принцип воспитывающего обучения.* В ходе освоения детьми программы происходит осуществление воспитания через содержание, методы и организацию обучения.

2. *Принцип сознательности и активности.* Изучение учащимися любой программной темы предполагает проявление на занятиях мыслительной

активности, что выражается в сознательном освоении учебного материала, осознание и понимание конкретных факторов, правил, сведений, терминов, понятий. Юный шахматист учится (в той или иной степени – это зависит от индивидуальных способностей) осознавать свои ошибки, понимать причины их возникновения. Самым важным является то, что все приобретённые знания, умения и навыки сразу же переносятся в практическую деятельность, проявляясь в турнирной борьбе.

3. *Принцип наглядности.* При показе шахматной партии на демонстрационной доске, выделяются важнейшие моменты, привлекается к ним внимание учащихся с целью осмысления ими связей между событиями на шахматной доске. На занятиях используется объяснение, а затем полученные представления закрепляются наглядными, конкретными примерами. Для этого показывается какая-либо типичная комбинация, технический приём и т.п., после чего учащиеся самостоятельно выполняют аналогичные задания.

4. *Принцип систематичности и последовательности.* В задачу обучения в соответствии с этим принципом входит связывание разрозненных знаний, представлений и понятий в единую, стройную систему. Содержание всех теоретических сведений программы обеспечивает последовательность накопления знаний, формирование умений и навыков.

5. *Принцип доступности.* Этот принцип означает, что учебный материал должен соответствовать возрасту, индивидуальным особенностям, уровню подготовленности.

6. *Принцип прочности.* Прочность знаний, умений и навыков обеспечивается повторением, закреплением учебного материала. В программе сформулированы контрольные вопросы по проверке знаний.

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:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры.
4. При 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 проделывает 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:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Адресат программы – дети в возрасте 7 – 14 лет. Количество детей в 1 группе составляет 12 человек, а во 2 группе 13 человек. Количество групп – 2.

Объём и срок освоения программы:

1 год обучения

1 группа – 1ч в неделю — 34 ч.

2 группа — 1ч в неделю — 34ч.

Уровень программы: базовый

Формы обучения: очная В связи с ухудшением эпидемиологической обстановки, связанной с распространением новой коронавирусной инфекции (2019-NCOV), появляется вероятность перевода программы на дистанционную форму обучения.

Особенности организации образовательного процесса

Программа ориентирована на возрастную группу детей 7-14 лет, которые проявляют интерес к игре в шахматы. Состав группы — постоянный.

Организация образовательного процесса дополнительной общеразвивающей программы «Юный шахматист» осуществляется в соответствии с календарным учебным графиком МБОУ «Головановская ОШ» на 2023-2024 учебный год.

Режим занятий.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу в каждой группе согласно расписанию занятий на учебный год.

1 группа: понедельник 13.35 — 14.20

2 группа: пятница 15.20 — 16.05

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие логического и физического интеллекта детей посредством занятий шахматами.

Задачи программы:

Личностные

- создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы;
- формирование установки на здоровый образ жизни;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- личностный рост каждого ребёнка из года в год, от соревнования к соревнованию

Метапредметные

- обучение умению самостоятельно находить личностно значимые смыслы в конкретной учебной деятельности- обучению игре в шахматы;
- формирование познавательной мотивации в процессе обучения;
- способствование интеллектуальному развитию обучающихся; развитие у них логического и образного мышления, памяти, внимания, усидчивости.

Образовательные (предметные)

- обучение детей знаниям основных стратегических и тактических идей большинства дебютных построений, встречающихся в шахматной игре, и навыкам построения своего дебютного репертуара.
- способствовать овладению ребятами всеми элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре;
- усвоение обучающимися стратегических основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- знание всех стратегических элементов шахматной позиции и основных стратегических приёмов в типовых положениях;
- освоение детьми способов реализации достигнутого материального и позиционного перевеса в окончаниях, методов шахматной борьбы за ничью в худших позициях.
- комплексное формирование основ шахматной культуры.

1.4 Содержание программы

Учебно-тематический план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Шахматная доска	3	2	1	собеседование
2.	Шахматные фигуры. Начальная расстановка	9	4,5	4,5	беседа, оценка игровых действий, наблюдение
3.	Ходы и взятие фигур	3	1,5	1,5	наблюдение, беседа, оценка игровых действий
4.	Шахматная партия	13	6,5	6,5	опрос, оценка учебных действий и разбор позиций и учебных партий
5.	Занимательные страницы шахмат.	6	0	6	наблюдение, решение головоломок, тестирование, турнир, решение задач
	Итого:	34	14,5	19,5	

Содержание

Раздел 1. Шахматная доска (3 часа)

1.1. Тема: Вводное занятие. Шахматы – мои друзья. (1 час)

Теория: История возникновения шахматной игры.

Контроль: собеседование

1.2. Тема: Шахматная доска – поле шахматных сражений. Белые и чёрные поля. (1 час)

Теория: Правильное расположение. Количество полей на шахматной доске. Чередование и расположение полей.

Практика: Игровая практика.

Контроль: опрос, наблюдение

1.3. Тема: Вертикаль, горизонталь, диагональ, центр. (1 час)

Теория: Центр доски. Расширенный центр. Вертикаль, горизонталь, диагональ – их расположение на доске, количество. Длинные, короткие диагонали.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ». Выполнение упражнений.

Контроль: блиц-опрос, оценка игр, заданий, упражнений

Раздел 2. Шахматные фигуры. Начальная расстановка. (9 часов)

Тема 2.1. Знакомство с шахматной фигурой – Ладья. Ладья в игре. (1 час)

Теория: Начальное положение (начальная позиция). Пример возможностей передвижения Ладьи. Правило «Тронул - ходи!». Взаимодействие с другими фигурами.

Практика: Игровая практика.

Контроль: беседа, оценка игровых действий

Тема 2.2. Знакомство с шахматной фигурой – Слон. Слон в игре. (1 час)

Теория: Начальное положение (начальная позиция). Белопольные и чернопольные слоны. Пример возможностей ходьбы Слонов. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Ладья против слона. Взаимодействие с другими фигурами.

Практика: Игровая практика.

Контроль: собеседование, наблюдение, оценка игровых действий.

Тема 2.3. Знакомство с шахматной фигурой – Конь. Конь в игре. (1 час)

Теория: Фигура с «Изюминкой». Начальное положение (начальная позиция). Пример возможностей передвижения Коня. Наибольшее количество возможных ходов. Плохое и хорошее положение на доске. Взаимодействие с другими фигурами.

Практика: Игровая практика.

Контроль: опрос, наблюдение, оценка игровых действий

Тема 2.4. Могучая фигура – Ферзь. (1 час)

Теория: Начальное положение (начальная позиция). Пример возможностей ходов ферзя. Правило «Ферзь любит свой цвет». Взаимодействие с другими фигурами.

Практика: Игровая практика.

Контроль: собеседование, наблюдение, оценка игровых действий

Тема 2.5. Король – самая важная, главная фигура. (1 час)

Теория: Начальное положение (начальная позиция). Пример возможностей ходов Короля. Когда Король активен. Взаимодействие с другими фигурами.

Практика: Игровая практика.

Контроль: блиц-опрос, оценка игровых действий

Тема 2.6. Благородные пешки черно-белой доски. (1 час)

Теория: Самая слабая фигура. Начальное положение (начальная позиция). Особенности передвижения пешек. Как бьёт пешка. Взаимодействие с другими фигурами.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Что общего?».

Контроль: беседа по вопросам, оценка игр и заданий

Тема 2.7. Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур. (1 час)

Теория: Что принято за единицу измерения ценности фигур. Сколько стоят шахматные фигуры. Сильные и слабые фигуры. Ценность фигур в зависимости от позиции. Ударность фигур.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Да и нет», «Мяч», «Мешочек»

Контроль: блиц-опрос, оценка игровых действий

Тема 2.8. Лёгкие и тяжёлые фигуры. (1 час)

Теория: Какие фигуры считаются легкими, а какие – тяжёлыми. По каким признакам происходит разделение. В чём причина такого разделения.

Практика: Игровая практика.

Контроль: собеседование, наблюдение, оценка игровых действий.

Тема 2.9. Достижение материального перевеса. (1 час)

Теория: Что такое материальный перевес. Способы достижения материального перевеса. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Кто сильнее?», «Обе армии равны», «Выигрыш материала», «Защита».

Контроль: блиц-опрос, оценка игровых действий

Раздел 3. Ходы и взятие фигур. (3 часа)

Тема 3.1. Взятие на проходе. (1 час)

Теория: Битое поле. Для каких фигур правило «Взятия на проходе».

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых».

Контроль: наблюдение, беседа, оценка игровых действий

Тема 3.2. Рокировка. (1 час)

Теория: Правило рокировки. Короткая и длинная рокировка. Когда рокироваться нельзя. Преимущества после рокировки.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар».

Контроль: собеседование, наблюдение, оценка игровых действий

Тема 3.3. Превращение пешки. (1 час)

Теория: Прохождение пешки через игровое поле. Сильные и слабые пешки. Защищённые и не защищённые пешки.

Практика: Игровая практика. Выполнение упражнений. Дидактические игры и задания: «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

Контроль: блиц-опрос, оценка игровых действий

Раздел 4. Шахматная партия. (13 часов)

Тема 4.1. Неудачный старт. (1 час)

Теория: Основные дебютные ошибки.

Практика: Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий.

Контроль: опрос, оценка учебных партий и разбор позиций.

Тема 4.2. Развитие дебюта. (1 час)

Теория: Тактические приёмы в начале партии.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания. Разбор позиций и учебных партий.

Контроль: собеседование, оценка игровых действий, учебных партий и разбор позиций.

Тема 4.3. Середина игры. (1 час)

Теория: Понятие Миттельшпиль. Основные тактические приёмы.

Практика: Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий.

Контроль: блиц-опрос, оценка учебных партий

Тема 4.4. Эндшпиль. (1 час)

Теория: Что такое эндшпиль. Виды шахматных окончаний.

Практика: Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий.

Контроль: наблюдение, разбор учебных партий.

Тема 4.5. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. (1 час)

Теория: Что такое шах. Понятие о шахе. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой. Правила защиты от шаха.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Первый шах», «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Разбор позиций и учебных партий.

Контроль: собеседование, разбор игровых действий

Тема 4.6. Вечный шах. (1 час)

Теория: Что такое «Вечный шах», его особенности, к чему он приводит.

Практика: Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий.

Контроль: эссе, разбор позиций и учебных партий

Тема 4.7. Мат – цель игры. (1 час)

Теория: Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры. Простейшие окончания. Мат различными фигурами. Какими фигурами нельзя поставить мат. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания: «Мат или не мат». Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю.

Контроль: опрос, оценка игровых действий и решений шахматных задач

Тема 4.8. Простые маты. (1 час)

Теория: Виды шахматных матов. Детский мат. Классические маты. Мат в последнем ряду. Мат ладьями. Мат одной ладьёй. Мат ферзём. Мат ферзём и ладьёй.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания. Решение простейших шахматных задач на мат одинокому королю разными фигурами.

Контроль: собеседование оценка игровых действий и решений шахматных задач

Тема 4.9. Пат. Ничья. (1 час)

Теория: Пат – разновидность ничьей. Отличие пата от мата. Примеры на пат. Шесть случаев, когда возникает Ничья: вечный шах, пат, недостаточно фигур, повторение ходов, правило пятидесяти ходов, ничья по согласию.

Практика: Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий.

Контроль: викторина, оценка учебных партий

Тема 4.10. Двойной удар. (1 час)

Теория: Что такое двойной удар. Простейшие случаи двойных ударов. Коневые и пешечные Вилки.

Практика: Игровая практика. Разбор позиций и учебных партий.

Контроль: блиц-опрос, оценка игровых действий.

Тема 4.11. Нападение, защита и размен. (1 час)

Теория: Что такое нападение. Важные принципы защиты. Что такое размен. Какие бывают размены.

Практика: Игровая практика. Дидактические игры и задания. Разбор позиций и учебных партий.

Контроль: опрос, оценка игровых действий и учебных партий

Тема 4.12. Короткие шахматные партии. (1 час)

Теория: Вследствие чего возникают. Чему учат. Неожиданные удары и комбинации.

Практика: Игровая практика. Разбор и проигрывание рекордно коротких партий.

Контроль: сообщение, анализ партий

Тема 4.13. Повторение программного материала. Итоговое занятие. (1 час)

Практика: решение шахматных задач, кроссвордов.

Контроль: тестирование, самоанализ

Раздел 5. Занимательные страницы шахмат. Решение задач, этюдов. (6 часов)

Тема 5.1. Головоломки на шахматной доске. (2 часа)

Практика: Игровая практика. Решение головоломок.

Контроль: наблюдение, решение головоломок.

Тема 5.2. Шахматные комбинации. (2 часа)

Практика: Игровая практика. Проигрывание семи основных тактических шахматных комбинаций.

Контроль: наблюдение, оценка тактических шахматных комбинаций.

Тема 5.3. Итоговое занятие: (2 часа)

Шахматный турнир «Отважная пешка»

Контроль: тестирование, турнир, решение задач.

1.5 Планируемы результаты

В результате обучения обучающиеся приобретут следующие знания и умения.

При решении обучающих задач обучающиеся будут **знать**:

- шахматную доску и ее структуру;
- обозначение полей, линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);
- выигрышные стратегии матования одинокого короля;
- основные идеи комбинаций различных типов.

Будут **уметь**:

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути ее достижения;
- ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- сравнивать и анализировать действия других игроков;
- осуществлять простейшие комбинации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

При решении *развивающих задач*:

- развивается фантазия, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивается интерес к истории происхождения шахмат;
- развивается способность анализировать и делать выводы;
- развиваются волевые качества личности.

При решении *воспитательных задач*:

- учатся владеть собой и добиваться цели;
- уважительно относиться к партнёру по игре;
- быть дисциплинированным и ответственным.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Начало занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 группа					
1 год	сентябрь	Май	34	34	1 раза в неделю по 1 часа
2 группа					
1 год	сентябрь	Май	34	34	1 раза в неделю по 1 часа

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- групповое помещение (кабинет №8);
- ученические столы (6шт);
- комплекты шахматных фигур;
- шахматные доски;
- магнитная шахматная доска с фигурами.
- компьютер;
- телевизор;
- шкаф с методической литературой (3 шт);
- сборники шахматных задач;
- наглядные пособия по расстановке фигур;
- альбомы с правилами нотации шахматных партий,

Информационное обеспечение

- учебно-методические пособия (книги, фильмы о шахматах);
- програмное обеспечение курса (шахматные программы);

Электронные образовательные ресурсы:

Видео уроки:

- Уроки для начинающих с нуля. Партия Онищук;
- Учимся играть в шахматы;
- Шахматная нотация;
- Шахматная школа Юрия Авербуха;
- Азы шахмат;
- Видеоуроки «Шахматный путь».

Интернет-ресурсы:

- шахматистам.рф
- www.openchess.ru

- www.sparkchess.ru
- www.chessok.net
- www.chesswood.ru
- www.playinchess.net
- www.xchess.ru
- www.chess-samara.ru
- www.shahmaty.info

Кадровое обеспечение

Уровень квалификации педагога дополнительного образования, реализующего дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу физкультурно-спортивной направленности «Юный шахматист», соответствует квалификационным характеристикам по соответствующей должности.

ФИО	Должность	Образование	Категория
Бурмистрова Валерия Сергеевна	Педагог дополнительного образования	высшее	первая

Методическое обеспечение представляет краткое описание методики работы по программе и включает в себя:

особенности организации образовательного процесса – очно. Реализация программы может осуществляться с использованием **электронного обучения, дистанционных образовательных технологий**, позволяющих осуществлять обучение на расстоянии без непосредственного контакта между педагогом и учащимися. Образовательный процесс в этом случае предусматривает значительную долю самостоятельной работы учащихся. Обучение с использованием дистанционных образовательных технологий может реализовываться **комбинированно** с традиционной формой обучения.

методы обучения - словесный, наглядный практический:

формы организации образовательного процесса - индивидуально-групповая;

формы организации учебного занятия - беседа, игра, наблюдение, практическое занятие, соревнование, турнир, чемпионат;

педагогические технологии - технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология разноуровневого обучения;

алгоритм учебного занятия:

Организационный момент:

- 1) Приветствие и проверка присутствующих;
- 2) Активация необходимых знаний (актуализация);
- 3) Мотивация и стимулирование деятельности обучающихся;
- 4) Целевая установка;
- 5) Сообщение темы занятия.

II. Основная часть

1) Теоретическая часть;

2) Практическая часть.

III. Подведение итогов занятия

1) Проверка первичного усвоения знаний;

2) Выводы по занятию (подведение итогов работы);

3) Рефлексия (закрепление знаний, анализ типичных ошибок);

3) Рекомендации для самостоятельной работы.

дидактические материалы - раздаточные материалы, задания, упражнения.

2.3. Формы аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: грамота, диплом, журнал посещаемости, протокол соревнований, фото.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: соревнование, турнир.

Формы контроля и оценочные материалы служат для определения результативности освоения обучающимися программы.

Входной контроль – Проводится в начальном этапе изучения шахматной игры в виде – опроса, тестирования, карточек – задний и пр.

Текущий контроль проводится по окончании изучения каждой темы – выполнение практических заданий, шахматные турниры внутри объединения, педагогическое наблюдение. .

Промежуточный контроль проходит в середине учебного года в форме открытого занятия.

Контроль по *результатам завершения программы* (зачетное занятие) проходит в конце учебного года (итоговый контроль) – в форме шахматных турниров и соревнований. По итогам обучения определяется уровень освоения программы.

Высокий уровень освоения программы: Обучающийся демонстрирует высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности. Знает историю шахмат, отлично ориентируется на шахматной доске, знает шахматные фигуры и их ходы, владеет шахматной нотацией, хорошо ориентируется в сравнительной ценности фигур, знает общие принципы игры и шахматного этикета, может результативно участвовать в шахматных турнирах для начинающих.

Средний уровень освоения программы: Обучающийся демонстрирует не очень высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности. Не в полной мере знает историю шахмат, которая была освещена в рамках реализации данной Программы, путает шахматные фигуры и их ходы, делает ошибки в шахматной нотации, не очень хорошо ориентируется в сравнительной ценности фигур, путает общие принципы игры и шахматного этикета, участие в шахматных турнирах для начинающих нерезультативно.

Низкий уровень освоения программы: Обучающийся демонстрирует низкую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности.

2.4. Список литературы.

Список литературы для педагога:

1. Абрамов С. П., Барский В. Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. [Текст]: учебное пособие/С. П. Абрамов, В. Л. Барский – Москва: ООО «Дайв», 2009г.
2. Бейм В. И. Динамика шахмат. [Текст]: практическое пособие/В. И. Бейм – Москва: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2012г.
3. Березин В. Г. Азы шахмат. [Текст]: учебное пособие/В. Г. Березин - Москва: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2012г.
4. Волокитин А. А., Грабинский В. А. Самоучитель для вундеркиндов. [Текст]: практическое пособие/А. А. Волокитин, В. А. Грабинский – Москва: РИПОЛ классик, 2009г.
5. Губницкий С. Б., Хануков М. Г., Шедей С. А. Полный курс шахмат: 64 урока для новичков и не очень опытных игроков. [Текст]: учебное пособие/ С. Б. Губницкий, М. Г. Хануков, С. А. Шедей – Москва: ООО «Издательство АСТ»; Харьков: «Фолио», 2002г.
6. Владимиров В.Г., Кофман Р.М., Умнов Е.И.. Гроссмейстер шахматной композиции - Спб: Знание,- 2010.
7. Капабланка Х. Р. Учебник шахматной игры. [Текст]: учебное пособие/Х. Р. Капабланка – Москва: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2017г.
8. Каинов А.Н., 2009. Организация работы спортивных секций в школе, - М.: Педагогика, 2009. - 68с.
9. Котов А. А. Шахматное наследие Алехина. –М.: ФиС, 2014.
10. Ласкер Э. Учебник шахматной игры. [Текст]: учебное пособие/Э.Ласкер – Москва: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2018г.
11. Лисицин Г. М. Стратегия и тактика шахматного искусства. – М.: Русский шахматный дом, 2017.
12. Нанн Д. Шахматы. Практикум по тактике и стратегии. [Текст]: сборник упражнений/Д. Нанн - Москва: «Russian CHESS House/Русский шахматный дом», 2012г.
13. Нейштадт Я. И. По следам дебютных катастроф. – М.: ФиС, 2014.
14. Уманская Э./Э, Волкова Е.М., Прудникова Е.А. Учебное пособие «Шахматы в школе», 2017.
15. Пан В.Н. Сборник шахматных задач, этюдов, головоломок. - Донецк: 2004.

Список литературы для обучающихся:

1. Авербах Ю., Бейлин М. Как научиться играть в шахматы – М.: Владис, 2018.
2. Костров В., Давлетов Д. Шахматный учебник для детей и родителей. В 2 частях – М.: Русский шахматный дом, 2015.
3. Мацукевич А.А. Шахматные правила – М.: Астрель, 2007. 8. Нестеров Д.В. Учебник шахматной игры для начинающих. – М.: РиПДЛ-Классик, 2006.

4. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Издательство: Феникс (2004 г.) 320 стр.
5. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Издательства: АСТ, Астрель (2008 г.) - 287 стр.
6. Чеваннес С. Шахматы для детей – М.: Эксмо, 2015

3. Приложения

3.1. Оценочные материалы

Входной контроль

Тест по шахматам

1. Всего на шахматной доске 64 клетки, из которых сколько белых и черных _____
2. Соответственно шахматная доска это квадрат _____ на _____ клеток
3. Обязательное условие расположения доски: первая клетка слева от играющего должна быть какой? _____
4. В шахматной партии принимает участие сколько видов фигур? _____
5. Как называются эти фигуры и в каждой армии соответственно по сколько таких фигур ?

6. 1.  - _____

2.  - _____

3.  - _____

4.  - _____

5.  - _____

6.  - _____

7. У каждой стороны по сколько фигур в начале игры _____

8. Ходят пешки только _____.

9. После своего первого хода пешка передвигается только на _____ клетку вперед за один ход.

10. Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали _____ и _____

11. С пешкой связано одно из самых интересных правил в шахматах – правила _____. Заключается оно в следующем. Если пешка доходит до последней горизонтали (8-я для белых пешек и 1-я для черных), она превращается в любую другую фигуру (кроме короля). Наглядно это видно в позициях ниже.



Перед ходом

После хода

12. Конь ходит буквой «_____». Траектория его хода указана ниже на диаграмме:

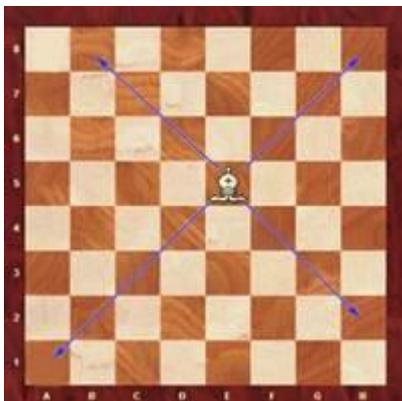
13. Ниже указаны два небольших задания для того, чтобы Вы запомнили принципы ходов пешки и коня.



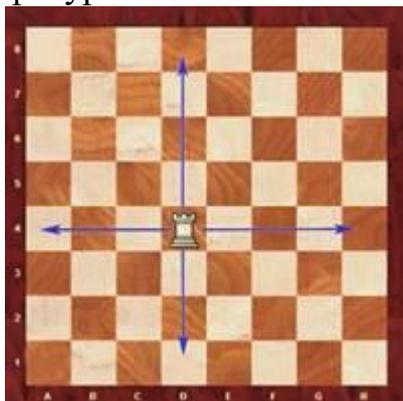
Сколько ходов необходимо белому коню, чтобы сбить черную пешку?

Чёрный конь напал на белую пешку. Каким образом её можно защитить?

14. Какая фигура ходит и наносит удары только по диагонали во все стороны и на любое расстояние как показано на рисунке. _____



15. Какая фигура ходит и бьет по прямой на любые расстояния и во все стороны (вперед, назад, вправо и влево). Не может перепрыгивать через другие фигуры.



16. Ниже указаны легкие задачи для того, чтобы запомнить, как ходят ладья и слон.

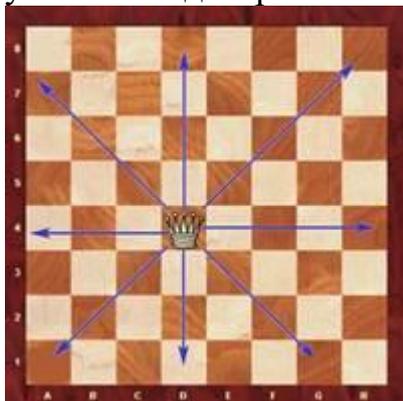


Ход белых
Каким ходом белый слон может, одновременно напасть на черную ладью и коня?

Ход черных
Ладья может ударить белого слона. Выгоден ли такой удар черным? Обоснуйте свой ответ

17. Какая фигура ходит во все стороны по вертикали и диагонали на любые расстояния. _____

То есть, он обладает возможностями ладьи и слона одновременно. Схематично указано на диаграмме ниже.



18. _____ – самая главная фигура.

Он не имеет номинальной стоимости. Его нельзя разменивать, держать под боем фигур соперника. Он требует постоянной защиты. Но это не потому, что слишком уж слабый как фигура, а потому, что если он погибает, то партия для играющего проиграна.

19. Король, как и ферзь, ходит и наносит удары во все стороны по вертикали и диагонали, но только на _____ клетку.



20. То есть, находясь в середине доски король пробивает _____ полей. Этот используется для актуализации знаний, полученных ранее, создания проблемных ситуаций, определения уровня понимания и усвоения нового материала.

1. Как переводятся слово "шахматы"?

- а) Властитель умер
- б) Спасти короля
- в) Король умер
- г) Береги короля

2. Через сколько полей в центре проходит большая белая диагональ?

- а) 3
- б) 3
- в) 2
- г) 8

3. Какой шахматной фигуры не существует?

- а) Король
- б) Слон
- в) Пешка
- г) Дама

4. Согласен ли ты что каждое шахматное поле квадратное?

- а) да
- б) нет
- в) наверное
- г) круглое

5. Сколько всего полей в центре?

- а) 5
- б) 6

- в) 8
 - г) 4
6. Сколько белых полей в любой черной диагонали?
- а) 6
 - б) 4
 - в) 2
 - г) 0
7. Сколько на шахматной доске горизонталей?
- а) 9
 - б) 4
 - в) 6
 - г) 8
8. Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?
- а) 32
 - б) 64
 - в) 16
 - г) 24
9. Сколько клеток на шахматной доске?
- а) 128
 - б) 325
 - в) 32
 - г) 64
10. Какая шахматная фигура ходит буквой «Г»?
- а) пешка
 - б) слон
 - в) король
 - г) конь
11. Какая фигура в шахматах самая сильная?
- а) слон
 - б) король
 - в) конь
 - г) ферзь
12. Какой из этих спортивных терминов относится к шахматам?
- а) рашпиль
 - б) гамбит
 - в) дебют
 - г) эндшпиль
13. Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?
- а) лопатка
 - б) вилка
 - в) нож
 - г) ложка
14. Как называется середина шахматной партии?

- а) миттельшпиль
- б) гамбит
- в) цугцванг
- г) мед-тайм

15. Сколько белых полей в горизонтали?

- а) 8
- б) 6
- в) 2
- г) 4

Ответы

№ вопроса	Вариант ответа
1 а	11 г
2 в	12 в
3 г	13 б
4 а	14 а
5 г	15 г
6 г	
7 г	
8 в	
9 г	
10 г	

Текущий контроль

Шахматная викторина

1. Как называется «ничья» в шахматах:

- а) Пат+
- б) Шах
- в) Мат

2. Кто является первым чемпионом мира по шахматам-960 (шахматам Фишера):

- а) Каспаров
- б) Свидлер+
- в) Карпов

3. Какого вида мата не существует:

- а) Линейный
- б) Детский
- в) Взрослый +

4. Какая фигура всегда остаётся на доске до конца игры:

- а) Король +
- б) Пешка
- в) Ферзь

5. Какими словами обычно заканчивается задание к шахматному этюду: “Белые начинают и...”:

- а) Проигрывают

- б) Выигрывают +
 - в) Играют вничью
6. В каком случае шахматы называют быстрыми или активными? Когда на партию для каждого игрока отводится:
- а) 1 час
 - б) 30 мин +
 - в) 2,5 часа
7. Соответствует ли правилам игры утверждение «Король ходит на расстояние 1 по вертикали, горизонтали или диагонали»:
- а) Нет
 - б) Зависит от страны где играют
 - в) Да +
8. Как по правилам может двигаться Ладья:
- а) На любое число полей по вертикали при условии, что на ее пути нет фигур +
 - б) На любое число свободных полей в любом направлении по прямой
 - в) На любое число полей по диагонали, при условии, что на его пути нет фигур
9. Как по правилам может двигаться Ладья:
- а) На любое число полей по диагонали, при условии, что на его пути нет фигур
 - б) На любое число свободных полей в любом направлении по прямой
 - в) На любое число полей по горизонтали, при условии, что на её пути нет фигур +
10. Сколько раз в течение партии можно произвести рокировку, согласно правилам:
- а) 2
 - б) 1 +
 - в) 3
11. Сколько пешек присутствует в начале игры на стандартной шахматной доске:
- а) 16 +
 - б) 23
 - в) 20
12. Как можно по другому назвать шахматную партию:
- а) Оборона
 - б) Игра, поединок +
 - в) Комбинация
13. Чему равна материальная ценность ферзя:
- а) Примерно девяти пешкам +
 - б) Двум ладьям и двум коням
 - в) Примерно половине короля
14. Сколько на шахматной доске слонов:
- а) 6
 - б) 2
 - в) 4 +

15. Каковы размеры стандартной шахматной доски:
- а) 8x8 клеток +
 - б) 10x10 клеток
 - в) 16x16 клеток
16. Кто был первым президентом ФИДЕ:
- а) Фольке Рогард
 - б) Александр Рюб +
 - в) Макс Эйве
17. Как звучит классическая шахматная задача «Задача о восьми ферзях»:
- а) «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы каждый из них заканчивал игру в три хода»
 - б) «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не был ближе к другому, чем на 3 клетки»
 - в) «Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не находился под боем другого» +
18. Кто стал тринадцатым чемпионом мира по шахматам:
- а) Крамник
 - б) Каспаров +
 - в) Карпов
19. Что означает слово «шахматы» в переводе с персидского языка:
- а) Шах, потерявший шанс
 - б) Шах взят в плен
 - в) Шах умер +
20. Кто из советских чемпионов мира по шахматам в молодости занимался боксом:
- а) Петросян
 - б) Смыслов +
 - в) Ботвинник
21. Сколько клеток на шахматной доске:
- а) 64 +
 - б) 32
 - в) 48
22. Кто стал 16-м чемпионом мира по шахматам в 2013 году:
- а) Крамник
 - б) Карлсен +
 - в) Ананд
23. Какая страна большинством исследователей считается родиной шахмат:
- а) Китай
 - б) Египет
 - в) Индия +
24. Ударная сила какой шахматной фигуры не зависит от её расположения на доске:
- а) Ферзь

3.2. Методические материалы

План-конспект №1

Тема: «Основы пешечного эндшпиля: оппозиция и ключевые поля»

Тип урока: урок «открытия» нового знания.

Цель урока: познакомить учеников с основами игры в пешечном эндшпиле.

Задачи: рассмотреть, что такое оппозиция и ключевые поля в пешечном эндшпиле.

Оборудование: демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски (по одной на парту).

ХОД УРОКА

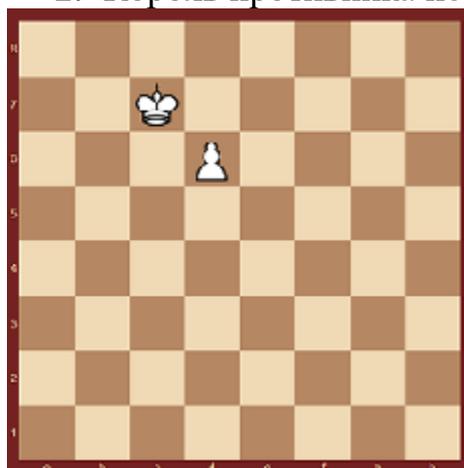
1. **Организационный момент** (1-2 минуты)
2. **Актуализация знаний.** Что такое пешечный эндшпиль? (Пешечный эндшпиль возникает в партии, когда все фигуры разменаны и на доске остаются только короли и пешки. Каждый солдат мечтает стать генералом, а каждая пешка — ферзем. Однако провести можно далеко не каждую пешку, особенно, если на ее пути неприятельский король. Умение провести оставшиеся пешки в ферзи обеспечивает победу. Одинокий король может использовать удачное расположение фигур и ошибки атакующего, чтобы добиться ничьей)
3. **«Открытие нового знания». Применение нового знания.**
Первое свойство пешечных эндшпилей есть **цугцванг**- необходимость делать ход, чего бы это ни стоило.

Как играть пешечный эндшпиль? 2 базовых приема

Ключевые поля

На примерах определим условия, при которых задача превращения пешки в ферзи выполняема:

1. Наличие самой проходной
2. Король противника не может помешать пешке пройти в ферзи



На диаграмме позиция, когда пешка становится ферзем **вне зависимости, где расположен король черных.**

1. Король белых с поля **с7** одновременно и защищает пешку и контролирует поле ее превращения. Подобным же свойством обладает поля **е7** и **д7** (это

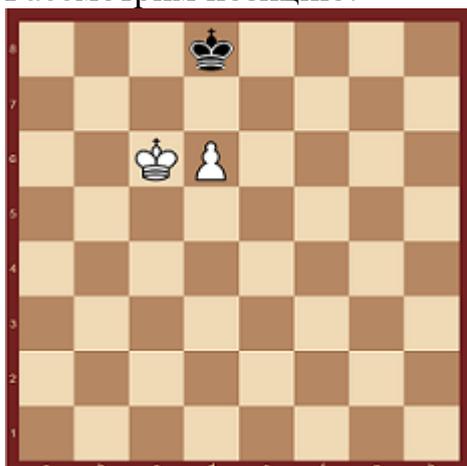
поле промежуточное, с него король переходит на **с7** или **е7**, освобождая путь пешке)

2. **3** поля перед пешкой, которая находится на 6-й горизонтали, называют **ключевыми полями**.



Правило: Чтобы пешка прошла в ферзи, необходимо занять королем одно из ключевых полей.

Рассмотрим позицию:



Исход партии зависит от очереди хода. Если очередь белых, тогда **1.d7** и после **1...Кре7** занимают королем поле **с7**. И проводят пешку.

Если же ход черных, выиграть белым не удастся. Черные играют **1...Крс8**, контролируя ключевое поле **е7**. Теперь после **2. d7+ Кpd8**, белые должны играть **3.Кpd6**, и это — пат.

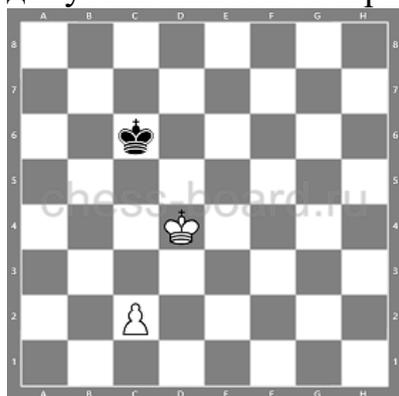
То есть борьба ведется вокруг ключевых полей. Если белые занимают королем одно из ключевых полей, — они выигрывают, если черные не допускают этого, — ничья.

Оппозиция является правильным методом борьбы в ряде позиций.

Оппозицией называется противостояние королей, при котором они находятся друг напротив друга, если число полей между ними нечетное.

Рассмотрение способа на диаграммах

В положении на диаграмме король защищающейся стороны находится перед пешкой соперника. Эта позиция будет выигрышной для белых, если они не допустят ошибок. Очередь хода не имеет значения.



Белые занимают оппозицию **1.Крс4Крд62.Крб5** Своим ходом в противоположную сторону от короля черных, белые берут под контроль поле *с6* и выгодно оттесняют таким образом противника

Ошибкой было бы торопливое продвижение пешки, ввиду того, что черный король завладевает оппозицией **2.с3Крсб** и положение становится ничейным

2...Крс73.Крс5 Если снова поторопиться продвинуть пешку, то тем самым белые передадут очередь и черные займут оппозицию, что приведет к пату **3.с4Крб74.Крс5Крс75.Крд5Крд76.с5Крс77.с6Крс88.Крд6Крд89.с7+Крс810.Крс63...**

Крб74.Крд6 Белые все дальше оттесняют оппонента

Пешку по-прежнему толкать нельзя **4.с4Крс7**

4...Крс8 Максимально ограничиваем короля черных. Применив оппозицию, запираем того на 8-й горизонтали до того момента, пока пешка не будет готова встать на 6-ю линию

5.Крс6 В сложившейся позиции, завладев полем *с7*, белые вольны приступить к долгожданному продвижению пешки, однако нужно сохранять внимание **5.с4Крд86.с5Крс87.Крс6** Если неаккуратно поставить пешку на 6-ю горизонталь, то вся совершенная работа окажется проделанной напрасно **7.с6Крд88.с7+Крс89.Крс6**

5...Крд86.с4Крс87.с5Крб88.Крд7Крб79.с6+Крб610.с7Крб511.с8=Ф План по превращению пешки в ферзи завершен **1-0**

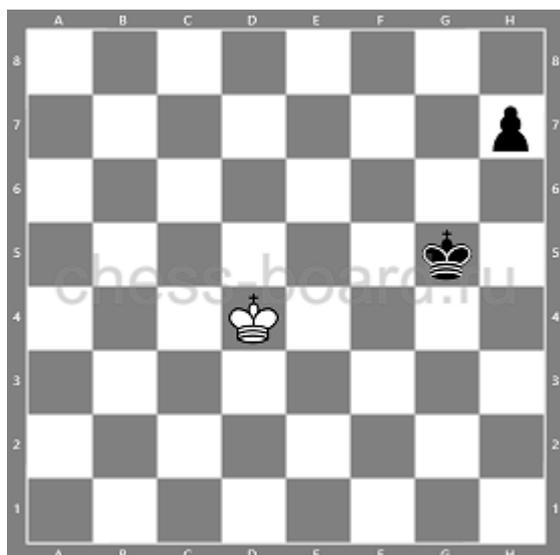
Если ход черных, то они играют **1...Крд6** в попытке занять оппозицию, но белые возвращают себе преимущество благодаря наличию пешки **2.Крс4 Крс6 3.с3**

Динамическая пауза.

3. Закрепление изученного материала. Практическая работа. Упражнения.

Этюд иллюстрирует силу оппозиции в защите. Как здесь сделать ничью?

(Это становится возможным при расположении пешки на крайней вертикали *a* или *h*.)



Белые добиваются ничьей при своем ходе, успевая занять поле *h1*

1.Кре3Кpg4

Король черных может не позволить белым занять поле *h1*, но только в том случае, если сам его займет. Однако такой вариант тоже приведет к ничьей. Белый король запрет неприятеля в углу и добьется патом $1...Kph42.Kpf3Kph33.Kpf2Kph24.Kpf3h55.Kpf2h46.Kpf3h37.Kpf2Kph18.Kpg3h29.Kpf2$ Важно не совершить ошибку, заняв оппозицию. В этом случае черный король выходит из угла, в котором через ход пешка превращается в ферзя $9.Kph3Kpg110.Kpg3h1=Ф$

2.Кpf2Кph33.Кpg1 Черные могут занимать оппозицию в этом положении, но им не удастся вытеснить короля белых из угла $3...Kpg34.Kph1h55.Kpg1h46.Kph1h37.Kpg1h2+8.Kph1$

План-конспект №2

Тема: «Мат – цель игры»

Цель: узнать, что такое мат и какими фигурами его можно поставить.

Задачи

Предметные:

- закрепить изученные темы: названия всех фигур, их ходы, как ставить шах;
- научить ставить мат, используя пять способов (мат слоном, ферзем, ладьей, конем, пешкой);
- научить определять «мат или не мат» при выполнении дидактических заданий.

Метапредметные:

- развивать познавательную активность детей, умение сравнивать, рассуждать, делать выводы, память, логическое мышление, умение оценивать ситуацию и принимать решение;
- воспитывать интерес к игре, формировать у детей настойчивость, выдержку, волю, уверенность в своих силах.

Тип занятия: урок постановки и решения учебной задачи

Ход занятия:

1. Организационный момент.

Здравствуйте ребята, сейчас я вам прочитаю рассказ:

Давным-давно, в далекой стране Индии правил злой король. Простой народ жил в его стране очень бедно и один мудрец, чтобы убедить короля в том, что нужно что-то менять, придумал игру, в которой король, самая главная фигура, ничего не может сделать без своих подданных. Кто-нибудь уже догадался это что за игра?

У каждой игры есть цель. У футболистов цель – забить как можно больше мячей в ворота противника и выиграть. У хоккеистов цель – забросить как можно больше шайб в ворота противника и тоже выиграть.

А какая цель у шахматистов?

Повторение пройденного материала:

Давайте вспомним: Что такое шах? И что такое мат?

2. Мотивационная игра. «Шах или мат черному королю?»

(мат)

- Шах или мат черному королю? (шах)

- Шах или мат черному королю? (мат)

- Ребята, а может ли король на шахматной доске объявить мат другому королю, без поддержки своих фигур? (не может)

Действительно, не может. А теперь, представьте себе, что вы – шахматный король, и кого бы вы позвали себе на помощь, чтобы поставить мат другому королю (ферзя и ладью, сильные фигуры).

3. Затруднение в игровой ситуации. Решение проблемы.

Ребята, как вы думаете, про что мы сегодня с вами сегодня будем говорить? Хотите узнать? Но для этого нам нужно отгадать загадку.

Когда от шаха нет защиты-

Все защитники «убиты»,

И вокруг, как не ищи ты,

Не найдешь полей не битых,

И нельзя убить врага,

А смертельных пуль пурга

Королю со всех сторон

Нанести грозит урон,

Шахматисты говорят:

Этот шах смертельный мат.

А король то не бессмертен,

Умирает с пульей в сердце,

И кончается игра-

Ты сегодня проиграл!

(Мат)

4. Получение нового знания.

Мат — ситуация в шахматах и других шахматных играх, когда король находится под шахом, и игрок не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать.

Таким образом, при мате одновременно:

- король находится под шахом;
- у короля нет возможности уйти от шаха (все поля вокруг него заняты своими фигурами или находятся под ударом фигур противника, или король находится на краю игровой доски);
- у игрока нет возможности закрыться от шаха другой фигурой;
- нет возможности взять фигуру, объявившую шах.

Слово «*мат*» происходит от персидского словосочетания «*шах мат*», означающего, что король (*шах*) беспомощен, парализован, блокирован, потерпел поражение (таковы значения персидского слова «*мат*»). Известен также перевод словосочетания «*шах мат*» как «*шах мёртв*» (от арабского «*мат*» — мёртв)

5. Повторение и развивающие задания. «*Игра поставь мат*».

6. Итог занятия. Рефлексия.

Итак, какие новые вы сегодня узнали? Что вам понравилось больше всего? С какими мы познакомились терминами? Что такое мат? Мат в 1 ход что означает это словосочетание? Ребята, если вам понравилось занятие возьмите желтый круг, если были затруднения, то красный, если занятие не понравилось синий.

Воспитательное мероприятие

«В стране шахматных фигур»

Цель: пробудить у детей интерес к шахматной игре, закрепить начальные сведения о шахматной доске, фигурах, умения ориентироваться в простейших шахматных ситуациях.

Задачи:

1. обобщить знания шахматных терминов, шахматных фигур, правил игры в шахматы; уметь решать простые шахматные задачи, отгадывать загадки о шахматных фигурах, ориентироваться на шахматной доске;
2. развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение. Способствовать активизации мыслительной деятельности учащихся через решение простых шахматных задач;
3. воспитывать волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решения.

Методы и приёмы: словесный, наглядный, практический, демонстрационный.

Форма проведения: игра.

Ход занятия

Ведущий: Ребята, я в субботу проводила занятие для первоклассников и задала им вопрос: Какие игры вы знаете, которые развивают мышление, внимание, память и наблюдательность. Они назвали мне шашки, домино, морской бой, шахматы, но сказали, что в шахматы не умеют играть. И попросили нас познакомить с этой игрой и научить играть в нее.

Давайте им поможем разобраться. Записываем на видео.

Начинается праздник

Кл. руководитель: Скажите, а вы играете в шахматы? (или хотя бы раз играли в шахматы?) Вот видите, каждый из вас хотя бы раз прикоснулся к чарующему волшебному миру деревянных фигур, крепко и надолго подружился с игрой мудрецов.

И только мудрость шахмат даст ответ
Твоей душе на множество вопросов,
Ведь «игрока» среди шахматистов нет,
А есть боец, художник и философ.

- Очутиться в Шахматной стране нам поможет цветик – семи цветик. Закройте глаза, сядьте поудобнее, путешествие начинается.

(Звучит музыка)

Лети, лети лепесток,
Через запад на восток,
Через север, через юг,
Возвращайся сделав круг.
Лишь коснёшься ты земли -
Будь по моему вели.
Вели, чтобы мы очутились
В Шахматной стране!

Я переодеваюсь в шахматную королеву.

Шахматная королева: Узнали меня? Да, я шахматная королева. Меня прислал Шахматный король, чтобы я провела вам экскурсию по шахматной стране. Вы готовы? Тогда внимание! Первая наша беседа будет посвящена Истории возникновения шахмат.

-Кто из вас знает, в какой стране зародилась эта чудесная игра? (ответы детей)

-Шахматы – одна из самых древних игр. Она существует уже многие века, и не удивительно, что с нею связаны различные предания, правдивость которых, за давностью времени, невозможно проверить. Когда индусский царь познакомился с нею, он был восхищён её остроумием и разнообразием возможных положений в ней.

Родиной шахмат считается Индия. Там ее когда-то называли чаттураджа. Шахматная доска изображает поле сражения, на котором борются две армии. В давние времена армия не могла выступить в поход до тех пор, пока не была сыграна партия в шахматы. Тогда шахматных фигур не было, и по размеченным шахматным полям по знаку правителя передвигались специально назначенные для этого люди. Позже людей заменили фигуры.

А еще я знаю древнюю легенду о шахматах. Предлагаю вам посмотреть (включаю видеофрагмент).

В связи с этим я хочу у вас спросить. Какие качества личности нам нужны для того, чтобы играть в шахматы? Почему? (любопытность, трудолюбие, умение добиваться цели, доброжелательность, уважение к сопернику, смекалка).

-Немногие из детей владеют этим мастерством, но все хотят научиться.

1-й ребенок:

У кого же мне узнать,
Кто мне может подсказать,
Где могу я научиться
Сильно в шахматы играть?
Папа мне сказал:– Сынок,
Иди в шахматный кружок.
Там научишься играть.
И возможно, будешь многих
Через время побеждать.

2-й ребенок:

Эта древняя игра
Так коварна и хитра,
Что без знания секретов
Не придёт побед пора.
Чтобы в шахматы играть
Нужно всё о них узнать,
Как различные фигуры
Перед боем расставлять.
Помнить, как их называть
И куда переставлять.
Строго правила игры
Соблюдать и уважать.

Шахматная королева: Путешествуем дальше и следующая наша беседа, будет посвящена главному, без чего не состоится игра. Это шахматная доска. (в классе стоит демонстрационный шахматный столик).

- На ней ведётся шахматное сражение. Шахматная доска аккуратно рассечена на равные клетки – квадратики. Это – поля. Светлые квадратики – это белые поля, тёмные квадратики – это чёрные поля. (Показ)

-Это клеточки по которым мы ходим. Всех вместе шестьдесят четыре. В шахматы играют два противника. Их ещё называют Партнёры. Жителей страны называют фигурами. Сейчас мы с ними познакомимся. На свете есть много сказочных стран. Некоторые из них называются "королевствами" – в них правят короли. Шахматная страна – тоже королевство. Мы с вами находимся в этом королевстве и поближе познакомимся с его жителями.

(Выходят ребята-фигуры)

- В шахматной стране есть правитель да не один, а целых два (выходят два мальчика, в руках держат фигуры королей):

На шапке – пика острая,
Завидна моя роль:
Всех выше, выше ростом я
Конечно, я: (Король)

Мы очень похожи друг на друга и отличаемся только цветом.

Король любит гладкий, расчищенный путь:
В любую он сторону может шагнуть,
Однако легко ты заметишь дружок,
Что в силах он сделать не шаг, а шажок.
Всего одно поле – вот шага длина,
Не очень проворен Король – старина.
Зато начеку королевская рать –
Задача её – Короля охранять.
Ведь если б Король беззащитный погиб.
Фигуры войну продолжать не могли б.
Запомни: Король всех главней, всех важней,
Нет в Шахматном войске важнее вождей.

Шахматная королева: Жители этой страны тоже делятся на белых и чёрных,
смотря по тому, какому королю они служат
Ладья

Вот внимательно гляди,
Башня круглая такая,
И бойницы сквозь зубцы.
По краям доски – (Ладья)
Мы стоим как башенки.

Видимо, ладья упряма, если ходит только прямо,
Не петляет – прыг да скок, не шагнёт наискосок.
Так от края и до края может двигаться она
Эта башня боевая, неуклюжа, но сильна.
Шаг тяжёлый у Ладьи, в бой её скорей веди!

Слон

У каждого короля нас слонов по два, два белых и два чёрных. Но на обычных
слонов мы не похожи.

Очень трудно ошибиться:
Шапка острая на нас
Стоим рядом (не садимся!)
И с ферзём и королём.

Если слон на белом поле встал вначале, (не забудь!)
Он другой не хочет доли – знает только белый путь.
А когда на поле чёрном слон стоит, вступая в бой,
Ходит правилам покорный, чёрной тропкой – слон такой.
До конца игры слоны – цвету одному верны.

Ферзь

Мы главные советники королей. Нас называют ферзями.
Стоим рядом с королём,
Но не путать со Слоном,
И с ладьёй сравнить нельзя
Суперсильного: Ферзя.

Ферзь в шахматах, можно сказать чемпион,
И шаг у Ферзя широк.
Ферзь может ходить как Ладья и как Слон
И прямо и наискосок.
Направо, налево, вперёд и назад...
А бьёт он и вдаль и в упор.
И, кажется, будто Ферзю тесноват,
Доски чёрно-белый простор.
Ферзь очень опасен вблизи и вдали –
Ты больше внимания Ферзю удели.

Конь

А нас можно сразу узнать – у нас есть и глаза, и уши, и грива.
Мы ушасты и гривасты,
Смело скачем сквозь огонь
Ну, отгадывай, не хвастай:
Да конечно это: (Конь).
Не мила Коню неволя, перед ним простор широк.
Очень ловко на два поля совершает Конь прыжок,
Замечательный прыжок: поле – прямо, поле – вбок.

Пешка

Мы маленькие жители шахматной страны и фигурой не зовёмся. Мы пешки.
Сверху – кругленький орешек и воротничок! Нас много – 8 белых и 8 чёрных.
Каждая из нас в бою всегда храбро дерётся. И если кто-то из нас отличится в сражении, то может "подрасти" и стать фигурой.

Пешка, маленький солдат, лишь команды ждёт,
Чтоб с квадрата на квадрат двинуться вперёд.
На войну, не на парад, Пешка держит путь.
Ей нельзя пойти назад, в сторону свернуть.
Чтоб в борьбу вступить скорей, в рукопашный бой.
Первым ходом можно ей сделать шаг двойной.
А потом вперёд, вперёд, за шажком шажок.
Ну, а как же Пешка бьёт?
Бьёт наискосок!

Шахматная королева: Ну вот мы и познакомились со всеми шахматными фигурами. А сейчас посмотрите на экран и догадайтесь, какие фигуры спрятались в словах: Коньки, заслонка, спешка, оладьи? (игра слов)

- Измените одну букву, чтобы получилось название фигуры: бадья, печка, корь, пушка.

- Игра в шахматы настолько популярна, что часто её можно встретить и в литературных, мультипликационных произведениях.

Сейчас с помощью небольшой викторины мы узнаем какие же литературные герои любили играть в шахматы.

1. Какой герой Эдуарда Успенского любил играть в шахматы? (Крокодил Гена)

2. Как звали девочку, которой в Зазеркалье удалось принять участие в игре в гигантские шахматы? (Алиса)

3. Как звали друга Незнайки, героя повести Носова, который очень любил ходить в клетчатых костюмах. (Сиропчик)

4. Как звали героя, который в борьбе за философский камень вынужден был, рискуя с друзьями жизнью, сыграть в кошмарную игру в Волшебные шахматы. (Гарри Поттер)

- А в каких мультипликационных и художественных фильмах можно увидеть шахматы? (показ скриншота мультфильма или фильма)

Чтоб играть и побеждать
Надо доску знать на "пять"!
Доску, положив на столик,
Ты представь, что это поле,
Только в поле том не грядки-
Клетки в шахматном порядке.
Этот шахматный порядок
Очень прост как ночь и день.
Видишь: с белой клеткой рядом
Клетка чёрная как тень!
Доску правильно клади,
На углы всегда гляди,
Чтоб у правого угла
Клетка белая была!

Шахматная королева: Шахматы – это не просто игра, это ещё и вид спорта. На весь мир известны имена шахматных чемпионов.

Чемпионы мира по шахматам(произносят участники мероприятия) (показ презентации)

Александр Александрович Алехин — ЧМ с 1927 по 1935 г.г. и с 1937 по 1946 г.г.

Михаил Моисеевич Ботвинник — ЧМ с 1948 по 1957 г.г., с 1958 по 1960 г.г. и с 1961 по 1963 г.г.

Василий Васильевич Смыслов — ЧМ с 1957 по 1958 г.г.

Михаил Нехемьевич Таль — ЧМ с 1960 по 1961 г.г.

Борис Васильевич Спасский — ЧМ с 1969 по 1972 г.г.

Анатолий Евгеньевич Карпов — ЧМ с 1975 по 1985 г.г.

Гарри Кимович Каспаров — ЧМ с 1985 по 1993 г.г.

Александр Сергеевич Карякин (Обладатель Кубка мира ФИДЕ 2015 года^[5]).

Чемпион мира по быстрым шахматам (Астана, 2012), чемпион мира по блицу (Доха, 2016).

- Шахматы требуют выносливости. Недаром выдающиеся шахматисты — хорошие спортсмены. Гарри Каспаров например увлекается футболом, плаванием, велосипедом и легкой атлетикой. А как вы думаете какой вид спорта любит Анатолий Карпов? (теннис).

А закончить наше увлекательное путешествие я хочу стихами Ирины Седовой

Шахматы — это интересно,
И для головы полезно,
Шахматы — это обучение,
Шахматы — это развлечение,
Это множество друзей,
Вместе с другом веселей.

Подружитесь с шахматами, и ваша жизнь заиграет новыми красками, а 20 июля – Международный день шахмат станет и вашим праздником!

Дидактические игры по шахматам

Дидактическая игра : «Шахматные часы»

Возраст: для детей от 6 до 7 лет.

Цель: развитие памяти, формирование умения называть наклеенные на циферблате фигуры-цифры по образцу и по словесному указанию; закрепление знания цветов и оттенков.

Дидактический материал: игровое поле в виде циферблата часов с наклеенными шахматными фигурами белого и черного цвета; значение фигур в группе соответствует времени на циферблате обычных часов.

Правила игры :-ведущий (*взрослый или ребенок*) выставляет на циферблате стрелки и показывает часы участникам; дети называют **шахматные фигуры в группе**, на которую указывает стрелка; дети называют время, соответствующее сумме значений **шахматных фигур в группе**.

Игровые действия: определение времени по часам.

Ход игры.

Ведущий (*взрослый*) выставляет на циферблате стрелки и демонстрирует часы участникам **игры**. Участники должны назвать **шахматные фигуры в группе**, на которую указывает стрелка. После этого участники **игры** должны назвать время, соответствующее сумме значений **шахматных фигур в группе**.

Усложнение игры : роль ведущего выполняет ребенок.

Дидактическая игра :

ДИД «Шахматный кубик»

Возраст: для детей от 6 до 7 лет.

Цель: закрепление умения различать и называть **шахматные фигуры**; развитие внимания, памяти, мышления, активизация речи детей.

Дидактический материал : кубик, на грани которого наклеены изображения **шахматных фигур**.

Правила игры : дети бросают кубик по очереди, водящий (*ребенок, бросивший кубик*) должен назвать фигуру, которая выпадет на верхней грани кубика.

Игровое действие: узнавание и называние **шахматных фигур**.

Ход игры.

Участники **игры** по очереди подбрасывают кубик. Водящий (*ребенок, подбросивший кубик*) должен назвать фигуру, которая выпадает на верхней грани кубика.

Дидактическая игра :

«**Шахматный алфавит**»

Возраст: для детей от 6 до 7 лет.

Цель: закрепление в активном словаре названия **шахматных фигур**, развитие фонематического слуха, памяти, внимания.

Дидактический материал : карточки с изображением букв и **шахматных фигур**.

Правила игры : ведущий показывает карточку с буквой и спрашивает, какая **шахматная** фигура начинается со звука, который обозначается этой буквой; участник **игры** **отвечает** (например, буква «к» – король, «п» – пешка); участник **игры** подбирает карточку с изображением способствующей **шахматной фигуре**.

Игровое действие: узнавание букв, подбор слов на заданную букву.

Ход игры

Ведущий показывает участникам **игры** **карточку с буквой**. Спрашивает, какая **шахматная** фигура начинается со звука, который обозначается этой буквой. Участники **игры** **отвечают** (например, буква «к» - король и т. д.). Далее участник **игры** должен подобрать карточку с изображением соответствующей **шахматной фигуре**.

Дидактическая игра :

«**Собери шахматную фигуру**»

Возраст: для детей от 6 до 7 лет.

Цель: закрепление представлений детей дошкольного возраста о **шахматных фигурах**, формирование умения правильно называть их.

Дидактический материал : конверты с карточками, на которых изображены **шахматные фигуры**, и соответствующие разрезные картинки – 12 комплектов.

Правила игры : в игре может играть от 1 до 12 детей, конверты с комплектами карточек раздаются по количеству игроков, **выигрывает тот**, кто первым правильно соберёт разрезную картинку и назовёт изображённую **шахматную фигуру**.

Игровые действия: собирание частей разрезной картинки.

Ход игры. Конверты с комплектами карточек раздаются по количеству игроков или вытягиваются участниками. По команде дети начинают собирать каждый свою разрезную картинку на скорость. Ребёнок, собравший разрезную картинку, называет изображённую **шахматную фигуру**.

Вариант игры. 12 комплектов одновременно выкладываются на столе. Играет 2 пары детей. Побеждает пара, которая соберёт больше разрезных картинок и правильно назовёт изображенные **шахматные фигуры**.

Дидактическая игра : «Шахматные пазлы».

Возраст: для детей от 6 до 7 лет.

Цель: закрепление умения различать **шахматные фигуры**, называть их; развитие логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти.

Дидактический материал : деревянные пазлы (*из 2 частей*) с изображением **шахматных фигур**.

Правила игры : участникам необходимо собрать пазл с изображением **шахматной фигуры**, отыскав среди предложенных вариантов необходимую часть изображения фигуры. Победу одерживает тот, кто первым справится с заданием.

Игровые действия: играющие, соревнуясь, собирают пазл с изображением **шахматной фигуры**, подбирая из предложенных вариантов необходимую часть изображения фигуры.

Ход игры.

В игре могут принимать участие неограниченное количество участников. Для каждого игрока предлагаются деревянные пазлы (*из 2 частей*) с изображением **шахматных фигур** в количестве 5-6 штук. По команде ведущего игроки подбирают недостающую часть пазла с изображением **шахматной фигуры**. Победу одерживает тот, кто первым справится с заданием и правильно назовет собранную **шахматную фигуру**.

Вариант игры. Предложить участникам угадать **шахматную фигуру** по фрагменту ее изображения на пазле.

Дидактическая игра : «Собери шахматную доску»

Возраст: для детей от 6 до 7 лет.

Цель: знакомство воспитанников с **шахматной доской**; развитие логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти.

Дидактический материал : шахматное поле из пустых квадратов, набор черных и белых квадратов.

Правила игры : участникам необходимо собрать **шахматную доску**, заполняя черные поля и оставляя белые пустыми.

Игровые действия: играющие, соревнуясь, собирают **шахматную доску**.

Ход игры. В игре могут принимать участие неограниченное количество участников. Для каждого игрока предлагается **шахматное поле** из пустых квадратов и набор черных и белых квадратов. По команде ведущего участники собирают **шахматную доску**, чередуя белые и черные квадраты. **Выигрывает тот**, кто быстрее справится с заданием.

Вариант игры.

Предложить участникам по очереди заполнить одну из горизонтальных, вертикальных линий или любой из диагоналей **шахматной доски**. Игру можно

проводить в виде соревнования: выигрывает тот, кто быстрее и правильнее расставит квадраты на заданные линии.

3.3.Календарно-тематическое планирование

«Юный шахматист»

Группа №1, №2

Дни занятий:

Группа №1 - понедельник.

Группа №2 - пятница.

1 год обучения, количество часов в год 34

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Дата проведения	
			План	факт
1.	Вводное занятие. Шахматы – мои друзья.	1		
2.	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Белые и чёрные поля	1		
3.	Вертикаль, горизонталь, диагональ, центр.	1		
4.	Знакомство с шахматной фигурой – Ладья. Ладья в игре.	1		
5.	Знакомство с шахматной фигурой – Слон. Слон в игре.	1		
6.	Знакомство с шахматной фигурой – Конь. Конь в игре.	1		
7.	Могучая фигура – Ферзь.	1		
8.	Король – самая важная, главная фигура.	1		
9.	Благородные пешки черно-белой доски.	1		
10.	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	1		
11.	Лёгкие и тяжёлые фигуры.	1		
12.	Достижение материального перевеса.	1		
13.	Взятие на проходе.	1		
14.	Рокировка.	1		
15.	Превращение пешки	1		
16.	Неудачный старт	1		
17.	Развитие дебюта	1		
18.	Середина игры	1		
19.	Эндшпиль	1		
20.	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха	1		
21.	Вечный шах	1		
22.	Мат – цель игры	1		
23.	Простые маты	1		
24.	Пат. Ничья	1		
25.	Двойной удар	1		

26.	Нападение, защита и размен	1		
27.	Короткие шахматные партии	1		
28.	Повторение программного материала. Итоговое занятие	1		
29.	Головоломки на шахматной доске	1		
30.	Головоломки на шахматной доске.	1		
31.	Шахматные комбинации	1		
32.	Шахматные комбинации.	1		
33.	Итоговое занятие: Шахматный турнир «Отважная пешка»	1		
34.	Итоговое занятие: Шахматный турнир «Отважная пешка».	1		

