

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Беседская основная общеобразовательная школа»
(МОУ "Беседская ООШ")**

Приложение к основной образовательной программе
начального общего образования, основного общего образования
МОУ «Беседская ООШ»

РАССМОТРЕНО на заседании педагогического совета МОУ «Беседская ООШ» протокол от 30.08.2024г. №1	Принято с учетом мнения Совета обучающихся протокол №1 от 30.08.2024г.	УТВЕРЖДЕНО приказом МОУ «Беседская ООШ» от 02.09.2024г. № 109
--	---	--

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Шахматы»**

(Общеинтеллектуальное направление)

**Возраст обучающихся: 7-11 лет
Срок реализации: 4 года**

1. Пояснительная записка

Данная рабочая программа внеурочной деятельности (далее программа) носит образовательно-развивающий характер, рассчитана на обучающихся возрастной группы 7-11 лет **направлена** на раскрытие индивидуальных психологических особенностей учащихся; имеет **общетеллектуальную направленность**. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, воспитывает целеустремлённость, терпение и характер.

2. Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты освоения программы курса.

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы курса.

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

3. Учебный план курса «Шахматы»

1 класс (33 часа; 1 час в неделю)

Учебный модуль	Количество часов	Формы проведения промежуточной аттестации
Раздел 1. «Шахматная доска»	2	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
Раздел 2 «Шахматные фигуры»	2	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
Раздел 3. <u>Начальная расстановка фигур.</u>	1	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
Раздел 4. <u>Ходы и взятие фигур.</u>	1 6	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
Раздел 5. <u>Цель шахматной партии.</u>	9	Творческий отчёт, выставка, защита проекта

<u>Раздел 6. Игра всеми фигурами из начального положения</u>	3	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
Итого	33 часа	

2 класс (34 часа;1 час в неделю)

Учебный модуль	Количество часов	Формы проведения промежуточной аттестации
<u>Раздел 1 Повторение изученного материала</u>	2	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
<u>Раздел 2. Краткая история шахмат</u>	1	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
<u>Раздел 3. Шахматная нотация.</u>	2	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
<u>Раздел 4. Ценность шахматных фигур.</u>	4	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
<u>Раздел 5. Техника матования одинокого короля</u>	4	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
<u>Раздел 6. Достижение мата без жертвы материала</u>	3	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
<u>Раздел 7. Шахматная комбинация</u>	15	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
<u>Раздел 8. Повторение программного материала</u>	3	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
Итого	34 часа	

3 класс (34 часа;1 час в неделю)

Учебный модуль	Количество часов	Формы проведения промежуточной аттестации
<u>Раздел 1. Повторение изученного материала</u>	4	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
<u>Раздел 2. ОСНОВЫ ДЕБЮТА</u>	26	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
<u>Раздел 3. Повторение программного материала</u>	4	Творческий отчёт, выставка, защита проекта
Итого	34 часа	

4 класс (34 часа;1 час в неделю)

Учебный модуль	Количество часов	Формы проведения промежуточной аттестации
<u>Раздел 1. Повторение изученного материала</u>	<u>3</u>	<u>Творческий отчёт, выставка, защита проекта</u>
<u>Раздел 2. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ</u>	<u>17</u>	<u>Творческий отчёт, выставка, защита проекта</u>
<u>Раздел 3. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ</u>	<u>13</u>	<u>Творческий отчёт, выставка, защита проекта</u>
<u>Раздел 4. Повторение изученного материала</u>	<u>1</u>	<u>Творческий отчёт, выставка, защита проекта</u>
Итого	34 часа	

4. Содержание курса «Шахматы» с указанием форм организации и видов деятельности

Инструктаж по технике безопасности.

Содержание теоретического раздела программы

Программой первого года обучения предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат. Учебный курс включает в себя шесть тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”, “Шахматная комбинация”. В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Программа третьего и четвертого года обучения предназначена для III и

IV классов начальной школы. Материал выстроен на основе ранее приобретенных знаний и умений, где ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал. Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”. В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Содержание практического раздела программы

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

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

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

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

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и

постепенно

расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. Ходы и взятие фигур. 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" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на

шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под

ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить:

стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает

тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

К концу 1 учебного года дети должны знать:

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

К концу 1 учебного года дети должны уметь:

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

- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

К концу 2 учебного года дети должны знать:

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

К концу 2 учебного года дети должны уметь:

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

К концу 3 учебного года дети должны знать:

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

К концу 3 учебного года дети должны уметь:

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

К концу 4 учебного года дети должны знать:

- основные тактические приемы;
- что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу 4 учебного года дети должны уметь:

- находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

2. Учебно-тематическое планирование курса «Шахматы»

1 класс (33 часа; 1 час в неделю)

№ п/п	Тема	Количество часов
	Раздел 1. Шахматная доска	2 часа
1.	Знакомство с шахматной доской	1
2.	Шахматная доска	1
	Раздел 2. Шахматные фигуры	2 часа
3.	Знакомство с шахматными фигурами	1
4.	Знакомство с шахматными фигурами	1
	Раздел 3. Начальная расстановка фигур	1 час

Раздел 4. Ходы и взятие фигур		16 часов
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1
7.	Ладья в игре.	1
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1
9.	Слон в игре.	1
10.	Ладья против слона.	1
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1
12.	Ферзь в игре.	1
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1
15.	Конь в игре.	1
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	1
17.	Знакомство с пешкой.	1
18.	Пешка в игре.	1
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1
21.	Король против других фигур.	1
	Раздел 5. Цель шахматной партии	9 часов
22.	Шах.	1
23.	Шах.	1
24.	Мат.	1
25.	Мат	1
26.	Ставим мат.	1
27.	Ставим мат.	1
28.	Ничья, пат.	1
29.	Рокировка.	1
30.	Рокировка.	1
	Раздел 6. Игра всеми фигурами из начального положения	3 часа
31.	Шахматная партия.	1
32.	Шахматная партия.	1
33.	Повторение программного материала.	1
	Итого	33 часа

2 класс (34 часа; 1 час в неделю)

№ п/п	Тема	Количество часов
	Раздел 1. Повторение изученного материала	2 часа
1.	Повторение изученного материала.	1
2.	Повторение изученного материала.	1

	Раздел 2. <u>Краткая история шахмат</u>	1 час
3.	Краткая история шахмат.	1
	Раздел 3. <u>Шахматная нотация</u>	2 часа
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1
	Раздел 4. <u>Ценность шахматных фигур</u>	4 часа
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	1
	Раздел 5. <u>Техника матования одинокого короля</u>	4 часа
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1
	Раздел 6. <u>Достижение мата без жертвы материала</u>	3 часа
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1
	Раздел 7. <u>Шахматная комбинация</u>	15 часов
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1

21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1
30.	Типичные комбинации в дебюте.	1
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1
	Раздел 8. Повторение программного материала	3 часа
32.	Повторение программного материала	1
33.	Повторение программного материала	1
34.	Повторение программного материала	1
	Итого	34 часа

3

класс (34 часа;1 час в неделю)

№ п/п	Тема	Количество часов
	Раздел 1. Повторение изученного материала	4 часа
1	Повторение изученного материала.	1
2	Игровая практика	1
3	Повторение изученного материала.	1
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1
	Раздел 2. ОСНОВЫ ДЕБЮТА	26 часов
5	Двух- и трехходовые партии.	1

6	Решение задания “Мат в 1 ход”	1
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1
10	Решение заданий.	1
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1
12	Решение заданий	1
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1
14	Решение заданий	1
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1
16	Решение задания “Выведи фигуру”..	
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1
18	Решение заданий.	1
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1
20	Решение заданий.	1
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1
22	Решение заданий.	1
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1
24	Решение заданий.	1
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1
26	Решение заданий.	1
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1
28	Решение заданий.	1
29	Типичные комбинации в дебюте.	1
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1
	Раздел 3. Повторение программного материала	4 часа
31	Повторение программного материала	1
32	Повторение программного материала	1
33	Повторение программного материала	1
34	Повторение программного материала	1

Итого	34 часа
-------	----------------

4

класс (34 часа;1 час в неделю)

№ п/п	Тема	Количество часов
	Раздел 1. Повторение изученного материала	3 часа
1	Повторение изученного материала.	1
2	Игровая практика	1
3	Повторение изученного материала.	1
	Раздел 2. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ	17 часов
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1
5	Игровая практика	1
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	1
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1
10	Решение заданий.	1
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1
12	Решение заданий.	1
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1
14	Решение заданий.	1
15	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1
16	Решение заданий.	1
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1

20	Решение заданий	1
	Раздел 3. <u>ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ</u>	13 часов
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1
22	Решение заданий	1
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1
24	Решение заданий	1
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1
26	Решение заданий	1
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1
28	Решение заданий	1
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1
30	Решение заданий	1
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1
32	Решение заданий	1
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1
	Раздел 4. Повторение программного материала	1 час
34	Повторение программного материала. Решение заданий	1
	Итого	34 часа