

Филиал государственного бюджетного общеобразовательного учреждения  
«Образовательный центр» имени 81 гвардейского мотострелкового полка  
п.г.т. Рощинский муниципального района Волжский Самарской области  
«Центр внешкольной работы»

Рассмотрена и рекомендована на  
методическом совете протокол №1  
от 10 августа 2020 года

Утверждено

Приказ № 21 от 14 августа 2020 года  
Заведующий филиалом ГБОУ СОШ  
«ОЦ» м.р. Волжский Самарской  
области «Центр внешкольной работы»

В.Е. Рябков



**Дополнительная общеобразовательная программа  
«Шахматы»**

Физкультурно-спортивная направленность  
Возраст детей: 7-16 лет;  
Срок образования: 4 года

Разработчики:  
педагог дополнительного образования  
Власенко Николай Викторович  
Копелян Зоя Павловна

2020 год

## **1. Пояснительная записка**

### ***1.1. Актуальность, новизна и авторство программы.***

В младшем возрасте красота игры видится детьми прежде всего в динамике, парадоксальных тактических решениях; в более старшем возрасте их привлекает общая гармония и скрытая логика игры.

Направленность образовательной программы по предмету «Шахматы» - физкультурно-спортивная. Обучение шахматной игре является сложным и трудоёмким процессом. Поэтому важно довести до сознания обучающихся то, что достижение спортивного успеха возможно только при настойчивости, трудолюбии, постоянной аналитической работе.

При обучении игре в шахматы у детей развиваются такие черты характера, как сила воли, усидчивость, целеустремлённость, дисциплина мысли, умение достойно проигрывать и извлекать уроки из допущенных ошибок. Для обучающихся ценно то, что на определённом этапе совершенствования в шахматы, между 2-м и 1-м разрядами, они приучаются самостоятельно работать с книгой, сами добывать знания, что в дальнейшей жизни позволяет им быть успешными.

В основу программы положены материалы книг В.Г. Гришина «Малыши играют в шахматы» (М., Просвещение, 1991 г.), С.Б. Губницкого, М.Г. Ханукова, С.А. Шедея «Полный курс шахмат. 64 урока» (М., Фолио, 2001), опыт петербургских тренеров В. Кострова, П. Рожкова, Н. Яковлева, самарского преподавателя шахмат школы N23 Бессарвбова С.В, а также опыт программа В. Голенищева «Подготовка юных шахматистов 4-3 разрядов» «Подготовка юных шахматистов 2 разряда» (М., Советская Россия, 1969). А так же авторская программа «Шахматы» В.Н. Уницаева.

Идея данной программы - не ограничивать развитие детей чисто шахматной тематикой, а на основе интереса к шахматам, развивать в детях духовное начало, доброту и сопереживание, пробудить в них способности к самосовершенствованию, стремление к нравственному и физическому развитию.

Образовательная программы «Шахматы» отличается от имеющихся тем, что она ставит более широкие задачи в плане гармонического развития личности, духовно-нравственного совершенствования, что само по себе представляет трудности, учитывая негативное воздействие телепередач, влияния компьютерных игр, имущественного расслоения населения, распространения в детской среде нездоровых привычек.

Программа состоит из двух блоков обучения: ознакомительный (первый год) и основной (2-4 год).

### ***1.2. Цель программы***

Интеллектуальное развитие, удовлетворение интересов, склонностей и дарований школьников посредством обучения игре в шахматы.

### ***1.3. Задачи.***

1. Научить игре в шахматы.
2. Формировать устойчивый интерес к занятиям.
3. Приучать к систематическому умственному труду.
4. Формировать индивидуальный подход к шахматам.
5. Воспитывать характер, умение стойко переносить поражения и извлекать из них уроки.
6. Развивать в детях духовное начало, тягу к самосовершенствованию, физическому и нравственному развитию.

### **1.4. Организация процесса обучения**

Одним из преимуществ дополнительного образования, которое активно используется в работе, является гибкий учет интересов ребят.

Прием в объединение осуществляется для всех желающих, вступивший знакомится с правилами поведения: вежливость, аккуратность, обязательность, требование не отвлекать других от игры, опека над младшими, систематичность в занятиях. Педагог устраивает вступающему короткую проверку его шахматной квалификации, он зачисляется в одну из трех групп, при необходимости с ним проводятся дополнительные занятия.

Программа рассчитана на детей от 7 до 17 лет, на четырехлетний срок обучения. Ребята, достигшие второго спортивного разряда и выше, далее совершенствуются по индивидуально составленной программе, учитывающей характер и склонности учащегося.

Программа первого года обучения (ознакомительный курс), с учетом современных требованиям к образовательному процессу в учреждениях дополнительного образования рассчитана на занятия два раза в неделю с детьми от 7 до 10 лет в 1-4 классах общеобразовательной школы:

3 час x 36 недели = 108 часа в учебном году, из них 34 часов - практические занятия.

Программа второго года обучения (основной курс) рассчитана за занятия два раза в неделю по два часа (36 x 2 x 2), всего 144 часа. Из них 64 часа отводится на теоретическую часть, 80 часов - на практическую игру, турниры и конкурсы.

Занятия на третьем году обучения (основной курс) проводятся два раза в неделю по 4 часа, всего 288 часов, из них 104 часа на освоение теории, 184 часа - на практическое освоение теоретического материала, на квалификационные турниры, товарищеские матчи, конкурсы решения задач, сеансы одновременной игры.

Учебный план четвертого года обучения (основной курс) рассчитан на 72 занятия, два раза в неделю по 4,5 часа, всего 324 часа, из них на теорию - 84 часа, на практическую игру, конкурсы - 240 часов.

Программа предполагает, что после первого года обучения 5 воспитанников должны выполнить норматив 4-го разряда, после второго года - 8 человек - норму 4-го разряда, двое - норму 3-го разряда, после третьего года - 2 человека - норматив 2-го разряда, 6 воспитанников - норму 3-го разряда, после четвертого - 4 человека - норматив 2-го разряда, 8 - 3-го разряда.

Весь учебный материал программы распределен в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

### **1.5. Формы обучения**

- . Теоретические занятия.
- . Практические занятия.
- . Индивидуальные консультации.
- . Квалификационные турниры.
- . Товарищеские встречи.

### **1.6. Методы обучения.**

- Словесные (лекции, объяснения, разъяснения, консультации).
- Наглядные (использование демонстрационной доски и различных дидактических материалов).
- Практические (конкурсы решения комбинационных задач, викторины, тесты, конкурсы решения этюдов).

Действенным стимулом к систематическим занятиям является возможность выезда лучших воспитанников на соревнования, товарищеские матчи, экскурсии в музеи и т. д.

Дополнительным стимулом является наглядность результатов: после каждого соревнования вывешивается красочная информация с итогами прошедших соревнований. В

СМИ появляется такая же информация в виде заметки или отчёта о соревнованиях, что также способствует формированию шахматной среды.

Программа долгосрочная, рассчитана на три года. Применяется разноуровневый подход в силу разного возраста и характеров обучающихся. Также ведутся индивидуальные занятия, применяются и система консультаций с домашними заданиями.

Характер программы образовательный и развивающий.

### ***1.6. Виды учета и контроля деятельности.***

- Текущий контроль (проверка выполнения задания после занятия, проверка домашнего задания, самоанализ и сравнения)
- Регулярные сеансы одновременной игры.
- Итоговый контроль (турниры на сдачу разряда, участие в соревнованиях).

### ***1.7. Мониторинг программы***

К концу первого года обучающиеся знают сравнительную ценность фигур, имеют понятие об открытых линиях и диагоналях, видят открытое нападение, умеют делать рокировку, знают о невозможности нахождения короля под шахом, отличают шах от мата, мат от пата, осваивают шахматную нотацию и умеют записать сделанный ход, умеют ставить линейный мат.

К концу второго года обучающиеся умеют ставить стандартные маты в один ход на полях f7, g7, h7 и на восьмой горизонтали, знают шахматную нотацию, умеют записать сделанный ход, записать расставленную на доске шахматную позицию и наоборот: расставить позицию по записи; умеют нанести простейший двойной удар; имеют понятие о связке, умеют ставить мат ферзём и ладьёй, а также двумя ладьями.

К концу третьего года обучающиеся ставят мат ферзём и королём, ладьёй и королём, знают основные двойные удары, виды связок. Они также умеют проводить совместный анализ по записи сыгранной партии с учителем.

К концу четвёртого года обучающиеся уверенно применяют все виды тактических приёмов: двойной удар, связку, завлечение, отвлечение, уничтожение защитника, высвобождение линии (поля), блокировку, изоляцию и перекрытие, мельницу, игру на пат.

Они самостоятельно разбирают и анализируют свои партии, проводят в начальных классах шахматные турниры по круговой системе.

Ребята выигрывают эндшпиль с лишней фигурой, знают элементы шахматной стратегии: открытая линия для ладьи, о значении седьмой и восьмой горизонтали, сдвоенных и изолированных пешках, имеют понятие о четырёх «постулатах позиционной игры «Стейница» И используют в практических партиях

## II. Учебно-тематический план.

### 2.1 Учебно-тематический план первого года обучения («Шахматная азбука»)

Особенностью плана является задача ознакомить детей с шахматами, наряду с этим создать условия для духовно-нравственного развития ребёнка.

№	Названия разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
	<b>1. Вводные занятия</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
1.1	Легенда о возникновении шахмат. В стране шахматных чудес	1	-	1
1.2	б) Волшебный сундучок. Шахматные фигуры	1	2	3
	<b>2. Поле боя – шахматная доска</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
2.1	Где живут фигуры. Проспекты и улицы волшебной доски	1	1	2
2.2	Практика. Восстановим по записи снесённую бурей позицию. Какие нравственные качества нужны шахматисту	1	1	2
	<b>3. Ни шагу назад.</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
3.1	Солдаты шахматной доски	1	1	2
3.2	Практика. Пешечный бой.	1	3	4
	<b>4. Прямая, бесхитростная фигура</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
4.1	Ход и взятие ладьёй	1	1	2
4.2	Игры с шахматными фигурами (с ладьёй)	-	2	2
4.3	Практика. Ладья против 8 пешек. Ладья против 4 связанных кольцом пешек.	1	1	2
	<b>5. Вежливые слоны</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
5.1	Ход и взятие слоном.	1	1	2
5.2	Игры с шахматными фигурами (со слонами)	-	2	2
5.3	Слон против двух пешек	1	1	2
	<b>6. Могучая фигура.</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
6.1	Ход и взятие ферзем	1	1	2
6.2	Игры с шахматными фигурами (с ферзями)	-	2	2
6.3	Практика. Расставим на доске 7 ферзей, чтобы они не били друг друга	1	1	2
6.3	Игры с шахматными фигурами (с ферзями)	-	2	2
	<b>7. Прыг, скок и в бок</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
7.1	Ход и взятие конем	1	1	2
7.2	Игры с шахматными фигурами (с конями)	-	4	4
7.3	Практика. Ферзь ловит коня (за 20 ходов). Как кони друг к другу в гости ходили	1	1	2
	<b>8. Задания с элементами шахматной игры</b>	<b>-</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
8.1	Помоги черному коню добраться до своего замка	-	8	8
8.2	Помоги черному слону добраться до своего замка	-	1	1
8.3	Помоги черной ладье добраться до своего замка	-	1	1
	<b>9. Их величество король</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
9.1	Ход и взятие королем	1	1	2
9.2	Игра двух королей	1	1	2
	<b>10. Как защититься от шаха</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
10.1	Три способа защиты от шаха	1	1	2
10.2	Мат или не мат	1	1	2

	<b>11. Рокировка – ход сразу двумя фигурами.</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
11.1	Короткая рокировка	1	1	2
11.2	Длинная рокировка	1	1	2
11.3	Практика. Кто и куда может сделать рокировку	1	1	2
	<b>12. Сравнительная ценность фигур</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
12.1	Какая фигура сколько стоит	1	1	2
12.2	Игры с шахматными фигурами: найди дорогу к замку, набрав определенное количество очков.	-	2	2
12.3	Практика. Подсчитаем на чьей стороне материальный перевес.	1	1	2
	<b>13. Три фазы шахматной партии.</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
13.1	Дебют	1	1	2
13.2	Миттельшпиль	1	1	2
13.3	Эндшпиль	1	1	2
	<b>14. Что такое ничья</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
14.1	Виды ничьей	1	1	2
14.2	Практика. Пат или не пат.	1	1	2
	<b>15. Линейный мат</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>
15.1	Как поставить линейный мат	1	1	2
15.2	Практика. Ставим линейный мат.	1	1	2
15.3	Решение задач на мат в 1 ход	-	2	2
	<b>16. Детский мат.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
16.1	Что такое «Детский мат»	1	1	2
16.2	Защита от детского мата	1	1	2
	<b>17. Простейшие тактические приемы</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>8</b>
17.1	Двойной удар	1	1	2
17.2	Связка.	1	1	2
17.3	Уничтожение защитника	1	1	2
17.4	Конкурс решения задач: «Найди комбинацию»	-	2	2
	<b>18. Турнир на первенство объединения</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
	<b>19. Экскурсия в шахматный клуб</b>		<b>8</b>	<b>8</b>
	<b>ИТОГО:</b>	<b>35</b>	<b>73</b>	<b>108</b>

## 2.1.2. Содержание занятий.

### 1. Вводные занятия

Режим работы шахматного объединения, Правила поведения в кабинете и на занятиях. Оборудование и учебные принадлежности, необходимые на занятиях объединения.

*Легенда о возникновении шахмат.* Проникновение игры в шахматы на Русь. Шахматы – игра военная. Поле боя – шахматная доска. Два войска – белое и черное. Правильное название фигур. Расстановка фигур на доске. Правило «ферзь любит свой цвет».

*В стране шахматных чудес.* Игра «**Перепуталка**»: педагог показывает фигуру и называет ее. Если название верное – ребята встают, если неправильное – ребята сидят на месте. Игра «**Волшебный сундучок**»: все по очереди с закрытыми глазами достают одну из фигур и называют ее.

*Работа в тетрадах:* нарисовать по образцу шахматные фигуры и подписать их.

### 2. Поле боя – шахматная доска

*Волшебная доска:* вертикаль, горизонталь, вертикаль, центр. Правильное расположение доски: угловое поле справа - белого цвета. Игра «волшебный сундучок». Игра «кто быстрее» - две команды расставляют черные и белые фигуры на досках.

*Где живет фигура.* Проспекты и улицы волшебной доски. Шахматная нотация - язык шахматистов всего мира.

Хорошо помогает детям запоминать буквы латинского алфавита доски фраза: «**Артисту Биму Циркуль Дашь, Его Фамилия Же Аш**».

*Восстановим по записи снесённую бурей позицию.* (В позиции не менее 8 фигур, по фигуре на каждой вертикали и горизонтали).

Беседа о нравственности, - какие качества нужны человеку, в том числе шахматисту.

*Работа в тетрадах:* Написать по строчке латинских букв прописью по образцу (в пределах шахматной нотации).

### 3. Ни шагу назад.

*Как ходят пешки.* Солдаты шахматной доски. Пешка-пехотинец одета в рыцарские доспехи. На голове - шлем с узкой прорезью для глаз. Пешка видит дорожку впереди себя и ходит только по ней, передвигаясь на клеточку впереди себя. Вначале пути (когда у пехотинца много сил) можно шагнуть и через поле (клеточку).

*Как бьют пешки.* На шлеме рога - оружие пешек, которые бьют вперед наискосок на одно поле влево и вправо. Нарисуем в тетрадах пешку и клеточки, на которые может пойти пешка. Нарисуем ей рожки, и отметим поля, куда она бьёт.

*Правило превращения пешки.* Дойдя до края доски, пешка может превратиться в любую фигуру своего цвета, кроме короля.

Игра: «**Пешечный бой на демонстрационной доске**». Играет две команды, делая ходы поочередно. Чья пешка скорее дойдет до края, доски и превратится в ферзя, та команда и победила. Затем учащиеся играют между собой. Ни разу не проигравшие, получают пятерку.

*Три главных правила поведения во время игры:* не шуми, не подсказывай, тронул фигуру - ходи ею.

*Работа в тетрадах:* записать шахматной нотацией позицию нескольких пешек, срисованных в классе с демонстрационной доски.

### 4. Прямая, бесхитростная фигура.

*Ход и взятие ладьей.*

*Работа в тетрадах:* Нарисуем в тетради ладью и отметим клеточки, по которым она ходит или может взять фигуры противника.

*Практика.* Игры «**Ладья против 8 пешек**» и «**Ладья против 4-х связанных кольцом пешек**». Учащиеся играют друг с другом, меняясь цветом фигур.

*Повторение ходов и взятия пешкой и ее превращения.*

*Правило взятия «на проходе».* Пешка может споткнуться, перепрыгивая через рожки пешек противника.

*Дидактические игры:* Шахматная фигура «Ладья» движется к замку. Найти зашифрованное слово, если каждый ход дает возможность найти одну из букв.

*Домашнее задание:* Срисовать с демонстрационной доски в тетрадь позицию с четырьмя пешками и четырьмя ладьями, а дома записать её шахматной нотацией.

### **5. Вежливые слоны.**

Ход взятие слоном. Чернопольные и белопольные слоны.

*Работа в тетрадах:* Нарисовать в тетради слона и отметить клеточки, по которым он ходит или может взять фигуры противника.

*Дидактические игры:* Шахматная фигура «Слон» движется к замку. Найти зашифрованное слово, если каждый ход дает возможность найти одну из букв.

*Практика.* Игра на демонстрационной доске «Слон против 3-х пешек». Слон стремится перебить пешки, а пешки - достичь поля превращения (края доски). Игра учащихся между собой, меняют цвет фигур.

*Работа в тетрадах: Домашнее задание:* Записать маршрут слона с поля a1 до поля h8, а также с поля 1 до поля a8, не пропуская ни одного поля.

### **6. Могучая фигура.**

Ходы и взятие ферзем.

*Работа в тетрадах:* Нарисовать в тетрадах ферзя, отметить клеточки, по которым он ходит или может взять фигуры противника.

*Дидактические игры:* Шахматная фигура «Ферзь» движется к замку. Найти зашифрованное слово, если каждый ход дает возможность найти одну из букв.

*Практика.* Ферзь играет против двух ладей. Кто первым подставил фигуру, тот проиграл. Учащиеся играют, меняясь цветом фигур.

*Домашнее задание:* Расставить на доске пять ферзей, чтобы они не били друг друга. Зарисовать в тетради получившуюся позицию.

### **7. Прыг, скок и вбок.**

Ход и взятие конём.

*Работа в тетрадах:* Нарисовать в тетради коня, отметить клеточки, по которым он ходит или может взять фигуры противника. Он бьёт только те фигуры, на которые «приземляется».

«На кого копытами приземлился, тот с доски и удалился, а через кого перелетел, тот остался цел!»

*Сравнить силу коня* в зависимости от его положения на доске. На краю или в углу доски - слабый, худосочный конь, а в центре доски - могучий конь-огонь.

*Практика.* Игра на демонстрационной доске «Ферзь ловит коня». Если конь продержался на доске 20 ходов или взял ферзя, то он выиграл.

*Дидактические игры:* а). За сколько ходов конь попадет в замок? Найди кратчайший путь.  
б). Шахматная фигура «Конь» движется к замку. Найти зашифрованное слово, если каждый ход дает возможность найти одну из букв.

*Игра «Как кони в гости друг к другу ходили».* (Кони располагаются на противоположных углах доски). Кто быстрее достигнет «конюшни» другого коня, тот и выиграл.

Учащиеся играют между собой, меняясь цветом фигур.

*Домашнее задание:* Записать в тетрадь маршрут коня с поля a8 до поля h8.



## 8. Задания с элементами шахматной игры.

- Дидактические игры:* I. Вспомни как ходят шахматные фигуры и помоги черному коню добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить. I  
II. Вспомни как ходят шахматные фигуры и помоги черному слону добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить.  
III. Вспомни как ходят шахматные фигуры и помоги черной ладье добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить.

## 9. Их Величество Король.

Ходы и взятие королём.

*Работа в тетрадах:* Нарисовать в тетради короля и отметить клеточки, по которым он ходит или может взять фигуры противника.

*Практика.* Игра двух королей. Белый король пробирается в дом чёрного (поля a8, b8, c8), чёрный король стремится его не пустить.

*Домашнее задание:* Записать в тетради путь короля с поля a2 до поля h7.

## 10. Как защититься от шаха.

*Шах* и три способа защиты от него:

- а) побить нападающую фигуру,
- б) перекрыть линию нападения своей фигурой или пешкой,
- в) уйти от шаха королём.

*Мат* - это шах, от которого нельзя спастись (то есть побили короля).

*Пат* - когда у одного из противников нет ходов, а его король не находится под шахом.

*Практика.* Решение задач «Мат или не мат».

*Домашнее задание.* Решить, какая фигура (пешка) нападает на короля, т.е. кто объявил шах. (6 диаграмм для решения дома даёт педагог, ответы записываются в тетради).

## 11. Короткая и длинная рокировка.

*Цель* рокировки - увести короля в безопасное место и попутно вывести ладью.

*Работа в тетрадах:* Нарисовать в тетради стрелками перемещения короля и ладьи при короткой и при длинной рокировках.

*Пять «Нельзя» рокировке:*

- если король или ладья уже ходили (пусть даже они вернулись на своё место);
- если король находится под шахом;
- между королём и ладьёй стоят свои или чужие фигуры;
- после рокировки король окажется под шахом; .
- король при рокировке будет пересекать «битое поле», (т.е. поле, обстреливаемое неприятельской фигурой).

*Практика.* Решение задач «Можно ли делать рокировку?».

*Домашнее задание:* Решение 12 задач на мат в один ход. (Диаграммы для решения дома выдаёт учитель, ответы записываются в тетради).

## 12. Сравнительная ценность фигур.

Пешка = 1; С = К = 3; Л = 5; Ф = 9. Король - фигура бесценная. С потерей короля партия заканчивается.

*Практика.* Взвесить шахматные фигуры (для начала по 2-3 фигуры с пешками с какой стороны) и посмотреть, у кого материальный перевес. Более сложные позиции. (Для облегчения подсчёта «чей перевес», используется метод исключения равных по ценности фигур, что значительно ускоряет задачу).

*Дидактические игры:* Найди дороги к замку, набрав определенное количество очков

Повторение правил рокировки.

*Домашнее задание № 1.* Перерисуем в тетрадь с демонстрационной доски 2 позиции и дома посчитаем, у кого материальный перевес или силы равны. Ответы запишем в тетрадь.

### **13. Три фазы шахматной партии.**

*Дебют, миттельшпиль и эндшпиль.* Основные задачи в начале партии (дебюте): захват центра пешками, скорейший вывод фигур, рокировка короля.

*Типичная задача эндшпиля:* создание и проведение проходной пешки в ферзи.

Игра всеми фигурами. Выигрывает игрок, побивший короля противника.

*Домашнее задание:* Решить 12 задач на мат в один ход. (Диаграммы для решения выдаются учителем, ответы записываются в тетрадь).

### **14. Все виды ничьей.**

Пат; вечный шах; когда осталось по королю; когда недостаточно фигур, чтобы поставить мат; троекратное повторение позиции; когда сделано 50 ходов без взятия и ходов пешками; по соглашению противников; по решению судьи.

(Дать по каждому виду ничьей конкретные примеры).

*Практика.* Определить по предложенным позициям, пат или не пат.

*Домашнее задание:* Решить 12 задач на мат в один ход. (Диаграммы для решения выдаёт учитель, ответы записываются в тетрадь).

### **15. Линейный мат.** (Мат двумя ладьями или ладьёй и ферзём)

*Приём «Ножки идут по дорожке»* - Ладьи поочередно отнимают у короля линии, отесняя его на край доски, и ставят мат.

*Практика.* Поставить линейный мат с разными исходными позициями ладей и короля. Решение задач на мат в один ход.

*Домашнее задание.* Списать с демонстрационной доски в тетрадь позицию с заданием поставить линейный мат в 3 хода и дома шахматной нотацией записать ходы матования.

### **16. Что такое детский мат. Защита от детского мата.**

Детский мат. Шесть способов защиты от детского мата.

*Практика.* Турнир на первенство класса с записью партии. При трех невозможных ходах в партии засчитывается поражение.

*Домашнее задание.* Решить 12 задач на мат в один ход.

### **17. Простейшие тактические приемы.**

Двойной удар, связка, уничтожение защитника.

*Практика.* Решение задач «Найди комбинацию!».

*Домашнее задание.* Решить 12 задач на двойной удар, 12 - на уничтожение защитника. Диаграммы даёт учитель, ответы записываются в тетрадь.

### **18. Турнир. Первенство с записью партии (окончание).**

### **19. Экскурсия в шахматный клуб «Ладья» г. Самара**

## 2.2 Учебно-тематический план второго года обучения.

Особенностью плана является задача ознакомить детей с шахматами, наряду с этим создать условия для духовно-нравственного развития ребёнка.

№	Названия разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Вводные занятия	4	-	4
1.1	Организационное занятие	2	-	2
1.2	История шахмат до первого чемпионата мира	2	-	2
2.	Знакомство с шахматной доской	1	1	2
3.	Шахматная нотация. Запись позиций.	1	1	2
4.	Плывет ладья по доске. Запись шахматных ходов.	1	1	2
5.	Шахматные слоны.	1	1	2
6.	Король и ферзь.	1	1	2
7.	Скачем на коне. Необычные свойства этой фигуры.	1	1	2
8.	Взятие фигуры за несколько ходов подряд.	1	1	2
9.	Солдаты шахматной доски. Пешки – душа шахматной партии. Экскурсия в церковь.	1	1	2
10.	Что такое шах, мат и пат	1	1	2
11.	Как начинать новую партию	1	1	2
12.	Рокировка и все о ней. Экскурсия в художественный музей	1	1	2
13.	Как записать шахматную партию	1	1	2
14.	Как вести себя во время партии	1	1	2
15.	Основные законы дебюта. Ловушки	1	1	2
16.	Кто сколько стоит. Ценность фигур	1	1	2
17.	Линейный мат. Мат двумя ладьями	1	1	2
18.	Решение задач. Мат в один ход – это очень просто	4	10	14
19.	Защита от мата	2	2	4
20.	Линейный мат Ферзем	1	1	2
21.	Мат ладьей и королём	1	1	2
22.	Заплетём косичку. Мат двумя слонами	1	1	2
23.	Король с пешкой против короля.	1	1	2
24.	Атаки на позицию рокировки короля	1	1	2
25.	Атаки на позицию рокировки короля	1	1	2
26.	Борьба ферзя против пешки	1	1	2
27.	Связка. Виды связок.	2	2	4
28.	Отвлечение завлечение	2	2	4
29.	Сильнейшие шахматисты мира	2	-	2
30.	Практическая игра. Товарищеские встречи, тематические турниры, сеансы одновременной игры.	.	30	30
<b>ИТОГО:</b>		<b>39</b>	<b>69</b>	<b>108</b>

## 2.2.1. Содержание занятий

### 1. Вводные занятия.

Цели и задачи юных шахматистов. Режим работы объединения. Особенности подготовки к занятиям. Правила поведения в объединении.

Что за игра шахматы. Сказка о появлении шахмат. История шахмат до первого чемпиона мира. Стейница.

### 2. Знакомство с шахматной доской.

Дается понятие центра, горизонтали, вертикали и диагонали. Дается правильное произношение латинских букв, обозначающих вертикали доски, и как называется каждое поле доски.

*Практическое задание:* назвать все поля диагоналей a1-h8, h1-a8.

### 3. Шахматная нотация.

Тема легче усваивается, если доску представить городом, где есть улицы и дома, где живут разные фигуры. Например, чёрный конь живёт на улице «в» В доме N27, ладья живёт на улице «е» В доме N93 и т.д. Даются принятые сокращения в шахматной записи. Ученики чертят в тетрадах шахматную доску и обозначают нотацией каждую клетку.

*Практическое задание:* научиться определять в уме цвет поля шахматной доски.

### 4. Плывёт ладья по доске.

Запись шахматных ходов даются ходы ладьёй, понятия: линейная фигура, шахматный ход, взятие, нападение. «Курица и зернышки» - взятие нескольких пешек подряд в меняющихся направлениях, называется каждый ход.

*Практическое задание :* ладья стоит на e4, учащиеся называют все поля, на которые может пойти ладья.

### 5. Как ходит и ест шахматный слон.

Игра «лабиринт»: слон идёт в гости к коню, но из-за препятствий (своих пешек) он может ходить только на одну клетку по диагонали. Путешествие слона по узкой тропинке дети записывают. Сравнительная сила слона и ладьи в углу доски.

*Практические задания:*

- 1) слон стоит на c3, учащиеся называют все ходы, на которые может пойти слон;
- 2) называется два поля - исходное и поле, куда должен попасть слон, учащиеся определяют и называют промежуточное поле, через которое слон достигнет цели.

### 6. Как ходят Их величества. Король и ферзь.

Ферзь объединяет свойства ладьи и слона. Король, в отличие от ферзя, очень ленив, он ходит по всем направлениям, но только на одну, соседнюю клетку. Сравнительная сила ферзя и короля в центре и в углу доски.

*Игровое упражнение:* поставить на доску обоих ферзей; задача - один ферзь «съедает» другого в два хода подряд: ходами слонами; ладьи; слона + ладьи; ладьи + слона. Приём «курица и зёрнышки». Задание: белый ферзь стоит на a1, чёрный - на e4, учащиеся сравнивают ударную силу (количество возможных ходов) каждого ферзя.

### 7. Скачем на коне. Необычные свойства этой фигуры.

Ходы коня: один ход ладьёй (на соседнюю клетку)+ один ход слоном (также на соседнюю клетку). «Стреноженный конь на лугу»: вокруг коня по кругу дети расставляют пешки - «цветочки». Белый конь «a1» пошел в гости к чёрному коню «h8», по пути «подкрепившись» пешкой. Записать маршрут.

*Практическое задание:* нарисовать в тетради квадрат 5x5 из клеток и обойти ходом коня как можно больше клеток, останавливаясь в каждой не более одного раза. Каждый новый

прыжок коня обозначается следующим числом (1, 2, 3 и т. д. до 25). Приём «курица и зернышки» на взятие нескольких пешек и фигур подряд.

#### **8. Взятие фигур за несколько ходов подряд.**

Повторение прежних тем на взятие фигур ладьёй, слоном, ферзем, королём, конем с записью маршрутов взятия. Решение шахматных задач.

#### **9. Солдаты шахматной доски. Пешки - душа шахматной партии.**

Как ходят пешки - вспомним четыре правила: ходят на одну клеточку вперёд (исключение - первоначальная позиция, когда пешка «полна сил» и по желанию может пойти вперёд через одну клетку); берут вперед наискосок на одну клетку; превращение пешки (в любую фигуру своего цвета, кроме короля).

*Игра «Красная Шапочка»:* пешка «в2» подходит к «лесу» - плотно расставленным фигурам и пешкам противника и «пройдя лес», (чередую ходы вперед со взятиями), отдает пирожки бабушке и получает награду (превращается в ферзя). Записать маршрут пешки. Задание: за два хода подряд пешкой побить фигуру противника через превращение в разные фигуры.

#### **10. Что такое шах, мат и пат.**

Дается понятие о цели шахматной партии. Три способа защиты от шаха (побить атаковую фигуру, закрыться своей фигурой или пешкой, уйти королем). Двойной, вскрытый и вечный шахи. Линейный, спертый, эполетный мат. Горизонтальный, вертикальный, диагональный мат. Понятие пат. Как записываются шах и мат.

#### **11. Как начинать новую шахматную партию.**

Правильная начальная расстановка фигур (черные - на восьмой, белые - на первой горизонтали, ферзь любит свой цвет). Понятие о ферзевом и королевском флангах, о роли центра. Что такое дебют. Центр можно представить как господствующую высоту, кто ею владеет, у того и преимущество. Важность борьбы за центральные поля. Необходимо научить детей не просто механически выводить фигуры, но делать ходы, понимая их цель. Первые ходы делаем вместе, объясняя ребятам цель каждого хода. Хорошо, если ребята правильно выведут большинство легких фигур не позднее 8-10 хода. Демонстрируется партия с комментариями из книги ЛЯ. Абрамова «Ход за ходом» (ФиС, М., 1971, С. 4-8).

#### **12. Рокировка и все о ней.**

Показать, как делается короткая и длинная рокировка. Цель рокировки. Как записывается рокировка. В каких случаях нельзя делать рокировку.

#### **13. Как записывать шахматную партию.**

Для чего важно записывать партию (для анализа собственных ошибок, для доигрывания неоконченной партии, для игры по переписке, для истории, для разбора партии вместе с тренером). Как нарисовать в тетради табличку для записи шахматной партии. Первые 3 хода лучше записать всем вместе, чтобы ребята точно знали, где записывать свои ходы и ходы противника. После 7-10 ходов необходимо проверить запись ходов. Кто записал без ошибок, играют дальше партию без записи, остальные вместе с учителем исправляют ошибки. Разбор начальных ходов разменного варианта испанской партии.

*Практическое задание:* записать партию с «детским матом».

#### **14. Как вести себя во время игры.**

Важно с первых же занятий приучать ребят к уважительному отношению к противнику, к выдержке, ответственности за сделанный ход, к умению стойко переносить поражения.

Необходимо с первых же партий ввести правило «Тронул - ходи!», обмен рукопожатием перед началом и в конце партии, обязательную расстановку фигур после сыгранной партии (последнее правило к тому же позволяет улучшить сохранность комплектов шахмат).

При «лёгкой» партии, если педагог наблюдает за игрой, можно заранее оговорить право по ходу игры задавать вопросы, высказывать соображения, призванные подчеркнуть явные ошибки детей. Вмешиваться лучше в момент, когда ход в партии уже сделан и упущенный вариант в партии уже не случится.

Во время партии ребята должны соблюдать тишину и порядок, нельзя подтрунивать над партнёром, обсуждать вслух ходы в партии.

### **15. Основные законы дебюта. Ловушки.**

Познакомить детей с основными дебютными принципами. Борьба с «детским матом». Лекарство от попугайства (выигрыш ферзя в «русской партии»). Что такое ловушка. «Три кита» дебюта (бороться за центр, сделать рокировку, вывести большинство лёгких фигур).

10 заповедей дебюта.

*Практическое задание:* записать партию с «дурацким матом» (1.g4 e5 2.f3 Фh4x).

### **16. Кто сколько стоит (сравнительная ценность фигур).**

Раскрыть понятие о сравнительной ценности фигур. Абсолютная ценность фигуры (на пустой доске) и относительная сила. Дать таблицу абсолютной силы фигуры с записью в тетрадь. Что такое материальное преимущество, качество.

*Практическое задание «весы»:*

дать по 3-5 фигур на левую и правую стороны и определить, какая сторона тяжелее и на сколько единиц (пешек).

### **17. Линейный мат. Мат двумя ладьями.**

Дать понятие линейного мата. План линейного мата (выбрать край доски, отрезать короля, оттеснить короля, перебросить ладью). Приём «ножки идут по дорожке»: поочередно то правой, то левой «ножкой» (ладьёй) вперед. Собачка (король) подойдёт, «ножку» (ладью) перебросим на другую дорожку (сторону доски). Если мат ставится ладьёй и ферзём, то ферзь должен стоять за ладьёй. Если мат ставят два ферзя, то во избежание пата непрерывно шаховать.

*Практическое задание:* не глядя на доску, решить задачу на мат в 1 ход - Кре1, Ла7, Лб6, Кре8.

### **18. Решение задач. Мат в один ход - это очень просто!**

Это одна из основных тем второго года обучения, так как дети младшего школьного возраста лучше воспринимают конкретные задания. Даются различные варианты мата разными фигурами: на последней горизонтали, при двойном шахе, с использованием связки, «спёртый» мат и др. Детям дома предлагается решить 40-60 позиций на мат в один ход.

Проводится конкурс решения 12 задач (первенство группы) на отдельном занятии.

### **19. Как защититься от мата.**

Объясняются основные способы защиты от мата (побить атакующую фигуру, закрыться своей фигурой, уйти королём). Профилактические меры от мата на восьмой и седьмой горизонтали.

### **20. Линейный мат ферзём.**

Показать, что без помощи короля мат не поставит. Составляется план, похожий на мат линейными фигурами:

- 1) Выбрать ближайший для чёрного короля край доски.
- 2) Отрезать короля ферзём.
- 3) Ферзь оттесняет короля на край доски, атакая на него ходом коня.

4) Когда король окажется в углу доски, оставить ему две клеточки (вдох-выдох), во избежание пата.

5) Приблизить своего короля.

### **21. Мат ладьёй и королём.**

Показать, что ладья может поставить мат только в постоянном взаимодействии с королём. План матования: выбрать край доски, король «под ручку» с ладьёй постепенно оттесняют короля в угол, при этом король матующей стороны должен занять клеточку на ход коня от углового поля. Процесс оттеснения можно представить в виде сказки. Белые ладья и король - это Дед Мороз со Снегурочкой, а чёрный король - уточка Серая Шейка. Мороз усиливается, полынья, где плавают Серая Шейка, уменьшается (белые ладья и король с каждым ходом оттесняют чёрного короля в угол доски). Возможность пата при неосторожном ходе ладьёй. Выжидательный ход ладьёй (передача хода).

### **22. Заплетём косичку. Мат двумя слонами.**

Показать особенности взаимодействия двух слонов (они прекрасно дополняют друг друга).

1) Построить большой треугольник. Слоны двумя первыми ходами образовали «большой треугольник» (сеть), из которого чёрный король (золотая рыбка) не выберется. Белый король встаёт рядом со своими слонами.

2) Плетём косичку. Два слона и король оттесняют чёрного короля на восьмую горизонталь, где у него остаётся два хода.

3) При короле, например, на поле d8 делается передача хода короля (по малому треугольнику) по маршруту f8 - f5 - e5 - f6.

4) Загонялки - отнималки. Белые слоны поочередно отнимают поля у короля, загоняя его в угол h8. В нужный момент белый король перемещается на ход коня от углового поля (поле g6). Показать возможность изменения плана матования, тогда мат ставится не на восьмой горизонтали, а на крайней вертикали.

### **23. Король с пешкой против короля. Паровоз везёт вагончик.**

Показать важность знания окончаний партии. Дать понятие прямой оппозиции. Три правила для слабой стороны:

1) Чужая пешка идёт вперёд - король блокирует пешку.

2) Король отступает по линии продвижения пешки в ферзи.

3) Король противника идёт вперёд - встаём своим королём в оппозицию (не пускаем короля).

*Три правила для сильнейшей стороны:*

1) Когда король противника уступает оппозицию, идём королём вперёд - наискосок, проникая на следующую горизонталь.

2) Занимаем королём вновь оппозицию.

3) Подтягиваем пешку, не теряя оппозицию.

Для прочного усвоения лучше эти правила записать в тетрадь.

### **24. Пешечные окончания. Правило квадрата.**

Показать, как построить квадрат. Правило: если король находится в квадрате пешки или при своём ходе попадает в него, то он задерживает пешку. Показать знаменитый этюд Рети (Krh8, c6; Краб; h5) с оригинальной идеей «охота за двумя зайцами». Спасение белых - в централизации короля, в создании двойной угрозы с полей f6 и e5:

1) Попадание в квадрат пешки чёрных.

2) Помочь своей пешке добраться до поля превращения.

Даются несколько позиций с целью определения квадрата.

## **25. Атака на позицию рокировавшего короля.**

Показать виды пешечных слабостей и слабых полей в позиции рокировки, различные виды атаки фигур: ферзь+конь, ферзь+слон, ферзь+ладья, ладья+слон.

## **26. Ферзь против пешки.**

Познакомить на примерах позиций с приёмами шахматной борьбы: блокада (пешки), цугцванг (когда приходится делать ход, ухудшающий позицию), «отталкивание плечом» (королём короля), патовые возможности, связка, лесенка (приближение ферзя с шахами к королю с пешкой). Показать план выигрыша сильнейшей стороной и возможность ничьей при пешке на «a», «c», «f», или «h», достигаемой слабейшей стороной.

## **27. Связка. Виды связок.**

Познакомить детей с тактическим приёмом - связкой, с видами связок, с фигурами, осуществляющими связку. Что такое связывающая, связанная (заслоняющая) и прикрываемая фигуры, полные и неполные связки. Сила связки в том, что с её помощью относительно слабая фигура может полностью отвлечь от поля боя превосходящие силы противника. Решение домашних заданий на связку (72 диаграммы).

## **28. Отвлечение и завлечение.**

Знакомство с тактическими приемами: отвлечение и завлечение. Завлечение - тактический приём, вынуждающий фигуру соперника встать на слабое поле и дающий возможность использовать данное ослабление. Отвлечение - прием, вынуждающий фигуру противника покинуть поле, где она выполняла свои обязанности по защите).

Проиллюстрировать примерами. Решение домашних заданий на отвлечение и завлечение (72 диаграммы).

## **29. Сильнейшие шахматисты. Чемпионы мира.**

Познакомить детей с историей борьбы за мировую шахматную корону, с выдающимися шахматистами, их вкладом в развитие шахмат. Так как материал обширен, тему разбиваем на несколько частей, и, начиная с середины учебного года, знакомим на каждом занятии с одним - двумя чемпионами мира, иллюстрируя творчество красивой партией. (Разбирается 15 избранных партий).

## **30. Практическая игра.**

Критерием усвоения программы и достигнутого уровня игры в шахматы служат сеансы одновременной игры, которые, начиная со второго полугодия, проводятся ежемесячно, часть сеансов проводится с форой.

Анализ типичных ошибок, допускаемых учащимися, позволяет подбирать специальные упражнения и задачи. Проводятся классификационные турниры и конкурсы решения задач.



### 2.3. Учебно-тематический план третьего года обучения.

Наряду с углубленным изучением тем прошлого года вводятся темы по дебюту, даётся больше материала по эндшпилю. Учащиеся учатся составлять план реализации материального преимущества.

№	Названия разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Организационное занятие	2	-	2
2.	Повторение	4	2	6
3.	Как научиться играть дебют	2	2	4
4.	Как научиться играть дебют (продолжение)	2	2	4
5.	Гамбиты - временная жертва материала	2	2	4
6.	Двойной удар. Виды двойных ударов	2	4	6
7.	Связка. Возможные виды связок	4	2	6
8.	Защита от связки	4	2	6
9.	Слабость последней горизонтали	4	2	6
10.	Предпоследняя горизонталь	4	2	6
11.	Атака поля h2 (h7) в дебюте	2	2	4
12.	Разрушение пешечного прикрытия	2	2	4
13.	Защита от мата.	2	2	4
14.	Реализация материального преимущества	3	3	6
15.	Защита тяжелых позиций	4	2	6
16.	Расчет вариантов, размены	4	2	6
17.	Мат в 2 хода и комбинации в 2 хода с подсказкой	2	4	6
18.	Игра в турнирах, матчах, товарищеских встречах.	-	22	22
	ИТОГО:	49	59	108

## **2.3.1. Содержание занятий.**

### **1. Организационное занятие**

Цели и задачи юных шахматистов. Режим работы объединения. Особенности подготовки к занятиям. Правила поведения в объединении.

### **2. Повторение наиболее сложных тем прошлого года.**

Повторяются правило взятия на проходе, вечный шах, превращение пешки, мат королем и ладьей и некоторые другие

### **3. Как научиться играть дебют.**

Дается представление о принципах разыгрывания дебюта. Повторяются 10 заповедей дебюта (тема 15 первого года обучения). Решающая роль фактора времени в дебюте иллюстрируется вариантом северного гамбита, где черные берут все, что предлагают белые. Дается понятие об открытых, полуоткрытых и закрытых дебютах. Учащиеся играют любой открытый дебют - первые 10-12 ходов с записью; подсчитывается, кто сколько успел вывести фигур (преимущество в развитии).

### **4. Как научиться играть дебют (продолжение).**

Дается представление о наиболее типичных ошибках в начальной стадии игры. Показываются основные идеи открытых дебютов - итальянской и испанской партий. Подчеркивается, что надо не запоминать ходы дебюта, а видеть идеи, состоящие из цепочки ходов; пешечная структура определяет план игры и расстановку фигур. Записываются в тетрадь два правила сильного шахматиста:

- 1) Улучшай положение своих фигур и ухудшай положение фигур противника.
- 2) Не спеши, тщательно обдумывай каждый ход. Умение обдумывать ходы - одно из важнейших качеств шахматиста.

### **5. Гамбиты - временная жертва материала.**

Дается представление о некоторых дебютах, объединенных стремлением уже в начале партии создать атаку ценой материальных потерь. Понятие о принятом, отказанном гамбите и контргамбите. Метод борьбы против гамбитов - не удерживать материал, а при удобном случае вернуть его, чтобы упростить позицию или перехватить инициативу.

### **6. Двойной удар. Виды двойных ударов.**

Учащиеся знакомятся с двойным ударом (тактический приём, при котором одна фигура или пешка нападает на два объекта соперника). Показываются двойные удары конём, пешкой, ферзем, ладьей, слоном, королем. Одним из атакуемых объектов может быть шах или угроза мата. Завлечение, отвлечение и уничтожение защитника как подготовка к нанесению двойного удара. Мотивы к двойному нападению - неудачное расположение фигур (чаще всего - «висячие», т.е. незащищенные).

### **7. Связка. Возможные виды связок.**

Учащиеся знакомятся с тактическим приемом - связкой (это нападение линейной фигуры (ладьи, слона, ферзя) на фигуру или пешку соперника, которая закрывает собой другую, более ценную фигуру, либо важное поле, например, поле матования). Дается понятие о связывающей, связанной и прикрывающей фигурах.

Даются примеры позиций с возможными видами связок: абсолютно полная связка; относительно полная связка, неполная связка, сложная связка. Даются примеры из партий мастеров.

## **8. Защита от связки.**

Дети знакомятся с возможностями защиты. Способы защиты от связок:

- 1) Уйти прикрываемой фигурой с линии связки.
- 2) Согнать фигуру противника с линии атаки.
- 3) Заслониться от связки менее ценной фигурой или пешкой.
- 4) Уничтожить или разменять атакующую фигуру.

5) Установить контакт между связанными фигурами. Например, связанный слон уходит, беря под защиту «висячую» (незащищённую) ладью.

- б) Тактические возможности избавления от связок.

Однако нельзя переоценивать силу связки. Бывает, что времени, потраченного на развязку, может не хватить для решения более важных проблем.

## **9. Слабость последней горизонтали.**

На конкретных примерах иллюстрируется слабость последней горизонтали. Чаще всего встречаются комбинации на уничтожение защитника последней горизонтали. Бывают также завлечение, отвлечение, двойной удар.

## **10. Предпоследняя горизонталь.**

Учащиеся знакомятся с атаками на предпоследней горизонтали, приёмом «мельница». Эту горизонталь также называют «обжорным рядом». Показывается эффективность вторжения тяжёлых фигур на предпоследнюю горизонталь. Тема иллюстрируется примерами.

## **11. Атака поля f2 (f7) в дебюте.**

Ребята знакомятся с возможностью атаки слабого пункта позиции короля в начале партии. Для игры новичков, особенно младшего возраста; характерно необоснованное стремление к атаке, особенно поля f2 или f7. Это обычно атака двумя фигурами при неразвитых фигурах. Однако при правильной защите такие ходы ведут лишь к потере времени и отставанию в развитии. Показываются варианты неправильной защиты в итальянской партии и варианты атаки пункта f7 в защите двух коней. Некоторые дети переоценивают материальные приобретения, не учитывая сложившейся позиции. Показывается на примерах вредность «пешкоства» в ущерб развитию.

## **12. Разрушение пешечной защиты короля.**

Дети знакомятся с типовыми приёмами атаки позиции рокировки, для чего показывается 6-8 позиций со стандартными жертвами слона на h7, ладьи на g7 и т. д. Для раскрытия этой темы используется брошюра петербургского тренера Н. Яковлева «Штурм королевских бастионов».

## **13. Защита от мата.**

Отрабатываются основные способы защиты от атаки на последней горизонтали, атаки на пункты f7, g7, h7. В защите от мата используются следующие методы: обмен атакующих фигур, их связывание; перекрытие линии вторжения; защита пункта, подвергшегося нападению; открытие форточки, нанесение контрударов.

## **14. Реализация материального преимущества.**

В зависимости от вида и степени перевеса ребята учатся составлять план выигрыша и способы реализации материального преимущества. Это размены, вторжения в лагерь противника, образование проходной пешки, захват слабых пунктов, активизация фигур и т. д. Дается несколько типовых позиций по реализации преимущества в пешечном и ладейном эндшпиле.

### ***15. Защита тяжелых позиций.***

Ребятам объясняется, что в любой, казалось бы, проигранной партии, могут быть шансы на спасение. Необходимо упорно защищаться, для чего применять такие приёмы, как избежание разменов и упрощения позиции, постановка разнообразных ловушек, атака короля, игра на пат или вечный шах. Чтобы добиться этого, необходимо, не жалея времени, глубже противника проникнуть в тонкости позиции, понять её особенности. Показываются партии мастеров защиты – Т.Петросяна, А.Карпова. (А. Нимцович: «Никогда не паникуй, ищи выход из трудного положения»).

### ***16. Расчёт вариантов, размены.***

На конкретных примерах дети учатся подсчитывать количество нападений и защит данной фигуры или пешки. Обращается внимание на то, что более ценная фигура не должна бить менее ценную, если та защищена также менее ценной фигурой. Показывается, что для выигрыша необходимо иметь хотя бы на один удар больше. Дается понятие о дисциплине мышления при расчёте вариантов (в «дереве» вариантов нельзя проходить ещё раз по уже пройденной «веточке»). Показывается на примерах что, обычно, любой размен стратегически либо улучшает позицию, либо ухудшает её (как перекресток в пути).

Практика техники расчёта: учащиеся играют партию с записью, три хода не передвигая фигур, сделанный ход объявляется вслух. Через три хода позиция восстанавливается, цикл повторяется, партия играется дальше.

### ***17. Мат в два хода и двухходовые комбинации с подсказкой.***

Так как детям после задач на мат в 1 ход сложно решать сразу двухходовки, даются задачи с подсказкой. Для двухходовок даётся рядом дополнительная диаграмма, где сделано по одному ходу белыми и черными и осталось поставить мат в один ход. Для двухходовых комбинаций даётся словесная подсказка, например, выигрыш ферзя, выигрыш коня и т. д. В числе других применяется метод «мозгового штурма»: 4-6 ребят рассаживаются вокруг доски, на которой расставляется очередная задача, решают по очереди, каждому на обдумывание даётся до 1 минуты. Если никто не решит, даётся небольшая подсказка. За решение каждой задачи начисляется очко. По итогам конкурса победителям вручаются сувениры (ручки, раскраски и т. д.), а также черно-белые дипломы, набранные на компьютере. Регулярно выдаются такие задания и на дом.

### ***18. Товарищеские встречи, турниры, районные соревнования, конкурсы.***

Показателем усвоения программы служат достижения ребят в классификационных турнирах, первенствах школы и района. На даваемых ежемесячно сеансах одновременной игры выявляются недочеты в шахматном образовании обучающихся, по результатам которых учителем даются специальные задачи, играют тематические турниры.

Проводятся конкурсы решения двухходовых задач, окончаний, личные и командные соревнования, товарищеские матчи.

## 2.4. Учебно-тематический план четвертого года обучения.

Наряду с углубленным изучением тем прошлого года вводятся темы по дебюту, даётся больше материала по эндшпилю. Учащиеся учатся составлять план реализации материального преимущества.

№	Названия разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Организационное занятие	2	-	2
2.	Повторение	4	2	6
3.	Свойства пешек. Пешки против королей.	2	2	4
4.	Путешествие королей в конце партии.	2	2	4
5.	Отдалённые проходные пешки против короля. Правило квадрата	4	2	6
6.	Король против пешки. Цугцванг	2	2	4
7.	Пешки против пешек. Пешечный прорыв	2	2	4
8.	Переход в пешечные окончания с отдаленной проходной пешкой	4	2	6
9.	Переход в пешечные окончания с отдаленной проходной пешкой (продолжение)	2	2	4
10.	Проходная пешка	2	2	4
11.	Необычные превращения пешек	2	2	4
12.	Слон против пешек	2	2	4
13.	Пешки против коня	2	2	4
14.	Пешки против ферзя	2	2	4
15.	Пешки против ладьи	2	2	4
16.	Слон и пешка против ладьи	2	2	4
17.	Слон и пешка против ладьи	4	2	6
18.	Бессильные лишние фигуры	4	2	6
19.	Ладейные окончания	4	2	6
20.	Мат конем и слоном	2	2	4
21.	Игра в турнирах, матчах.	-	18	18
	ИТОГО:			

## **2.4.1. Содержание занятий.**

### **1. Организационное занятие**

Цели и задачи юных шахматистов. Режим работы объединения. Особенности подготовки к занятиям. Правила поведения в объединении.

### **2. Повторение наиболее сложных тем прошлого года.**

Повторяются правило взятия на проходе, вечный шах, превращение пешки, мат королем и ладьей и некоторые другие

### **3. Свойства пешек. Пешки против королей.**

Раскрывается роль пешек в шахматной партии (их расположение определяет дальнейшие планы сторон, они образуют сильные и слабые поля, они защищают короля и идут в атаку и т. д.). В борьбе короля против пешек показать на примерах силу и слабость пешечной цепи. Если пешки стоят сплошным фронтом (в ряд по горизонтали), то королю труднее их атаковать. Детям даётся для разыгрывания позиция «короли против 3 пешек» на разных флангах. Тема комментируется на примере многопешечного окончания. Ребятам диктуются правила борьбы короля против пешек:

1) Король должен заблокировать движение пешек и не допустить их дальнейшего продвижения вперёд.

2) Лешкам лучше двигаться сплошным фронтом, не допуская вторжения короля в своё расположение. Необходимо учитывать возможность цугцванга.

### **4. Путешествие королей в конце партии.**

Учащиеся знакомятся с приёмами борьбы в эндшпиле: отталкивание короля, обход, «треугольник», передача хода, поля соответствия и поля вторжения. Самый распространённый приём для выигрыша пространства - оттеснение короля, что даёт преимущество во времени. Показывается также оттеснение «змейкой», борьба за критические поля; даётся понятие дальней оппозиции; приёмы самопатования и отражение пата; возрастание силы короля к концу партии.

### **5. Отдалённые проходные пешки против короля. Правило квадрата.**

Повторяется понятие о «квадрате» пешки (оно давал ось в теме 24 первого года обучения). Приём «перекрытие диагонали» в «квадрате». Даётся понятие об отдалённых проходных пешках. Тактические угрозы (двойное нападение, перекрытие, матовые угрозы) могут отдалить или приблизить попадание в квадрат.

### **6. Король против пешек. Цугцванг.**

Дети знакомятся с цугцвангом, «вредными» пешками и пешками - «недотрогами». Цугцванг - положение, когда любой ход ведёт к ухудшению своей позиции. «Вредные» пешки - свои пешки, которые преграждают дорогу собственному королю. Пешки - «недотроги» В позиции: Кра4, а6; Кра8, в6. Кто первый из королей дотронется до пешек, тот и проиграет. Даётся понятие обоюдного цугцванга.

### **7. Пешки против пешек. Пешечный прорыв.**

Учащиеся знакомятся с приёмом шахматной борьбы - пешечным прорывом (когда одна или несколько пешек приносят себя в жертву для того, чтобы последняя прорвалась в ферзи). Даются позиции прорыва: три пешки против трёх, две против двух и др.

### **8. Переход в пешечные окончания с отдалённой проходной пешкой.**

Познакомить с тактическим приёмом - переходом в выигранные пешечные окончания с отдалённой проходной пешкой. Часто сильнейшая сторона разменивает или приносит в жертву последние фигуры, чтобы добиться выигрыша. Если не перейти в нужный момент в эндшпиль,

то отдалённая проходная может стать слабостью, так как может быть атакована фигурами противника.

### **9. Проходная пешка.**

Продолжение знакомства с темой о проходных пешках. Показываются примеры отдалённых и защищённых проходных. Преимущество защищённой проходной (король должен «дежурить» в её квадрате). Учитывая особую роль проходных пешек, необходимо готовить их создание ещё в середине игры, большой вес имеют те из них, которые наиболее удалены от вражеского короля. Эффективное средство против защищённой проходной - прорыв и подрыв.

### **10. Необычные превращения пешек.**

Даётся представление о вариантах превращения пешки не только в ферзя, но и в другие фигуры, что диктуется особенностями позиции. Иллюстрируется при мерами.

### **11. Слон против пешки.**

Ребята знакомятся с особенностями окончания, с правильным расположением пешек в борьбе против слона. Показывается, что сила слона в окончании зависит от расположения пешек. Слон должен вклиниваться в пешечную структуру противника, блокировать движение одной из пешек и задерживать другие. Пешки в подобных окончаниях стараются не допустить вторжения слона в своё расположение, поэтому они располагаются по возможности либо сплошным рядом, либо на полях цвета слона. Далеко продвинутые пешки получают дополнительное преимущество. Практическое упражнение: сыграть по 2-3 раза позицию - короли, пешки и слоны в начальной позиции.

### **12. Пешки против коня.**

Ребята знакомятся со специфическими особенностями пешечно-коневых окончаний. Три связанные пешки должны победить, даже если против выступают король вместе с конём. Единственный шанс в борьбе: попытаться заблокировать их движение, либо отдать коня в нужный момент за две пешки. Против двух разрозненных пешек конь может справиться только с помощью короля. Практические упражнения: 1.Кв8 против связанных пешек а2, в2, против разрозненных пешек а2, с2 (по 2 раза). 2.Окончание: король, конь против короля и трех связанных пешек а2, в2, с2 (2 раза).

### **13. Пешки против ферзя.**

Изучение особенностей пешечно-ферзевых окончаний и приёмов: блокирование, отталкивание короля «плечом», «лесенка», цугцванг, патовые возможности. Выигрыш сильнейшей стороны несложен, если ферзь успеет заблокировать пешку. План: 1) Задержка ферзём движения пешки (блокада). 2) Отталкивание чёрного короля «плечом».

Сложнее выигрыш, когда ферзь не может проникнуть на поле превращения, а чёрная пешка готова превратиться в ферзя.

План: 1) При помощи шахов и маневров ферзем приблизиться к черной пешке и вынудить чёрного короля занять поле превращения (приём «лесенка»). 2) В момент, когда пешка чёрных не может встать на поле превращения (мешает свой король), надо приближать к пешке своего короля.

Выигрыша нет в окончаниях против слоновых и ладейных пешек, когда при приближении ферзя чёрный король «ныряет» в уютное «патовое гнездо» (на угловое поле).

В окончаниях против нескольких пешек ферзь удерживает пешки, а король спешит на помощь.

### **14. Пешки против ладьи.**

Учащиеся знакомятся с особенностями ладейно-пешечных окончаний, часто встречающихся на практике.

При разрозненных чёрных пешках белая ладья сначала с тыла атакует более продвинутую пешку.

Если две связанные пешки добрались до шестой горизонтали, то при своём ходе одна из них проходит в ферзи, где бы ни находилась ладья.

При связанных двух пешках, взаимодействующих со своим королём, помогает выжидательный ход, позволяющий проникать белому королю между пешками.

При множестве пешек важно выбрать, с какой пешки ладье начать нападение. Король используется для остановки и уничтожения пешек. Помнить правило: король борется с отсталой пешкой, а ладья - с наиболее продвинутой.

### **15. Слон и пешка против слона.**

Дается представление о простейших слоновых эндшпилях. При разноцветных слонах слабейшая сторона защищается двумя способами: 1) Занять королем недоступное слону противника поле на пути пешки. 2) При одноцветных слонах королю слабейшей стороны достаточно занять поле перед пешкой, недоступное слону противника. План сильнейшей стороны заключается в перекрытии или вытеснении слона противника.

Ребятам напоминает правило: слабейшая сторона спасается только в том случае, если на диагонали, с которой слон контролирует продвижение пешки, имеется не менее трех свободных полей. Одним из методов борьбы слабейшей стороны является активизация своих фигур.

### **16. Конь и пешка против коня.**

Дается представление о простейших коневых окончаниях. Вспомним, что конь - фигура малоподвижная, и, чтобы попасть на соседнее поле, он должен затратить много времени. Кроме того, конь на поля того же цвета попадает в четное число ходов, а близость к краю доски значительно ухудшает боевые качества коня. Одним из типичных выигрывающих приемов для сильнейшей стороны является отвлечение с помощью жертвы коня, а для слабейшей стороны - вечный шах конём. Слабейшей стороне следует попытаться отдать своего коня за единственную пешку противника. Наиболее сложно это сделать, если она находится на линиях «a», «b», «g», «h».

### **17. Бессильные лишние фигуры.**

Дети знакомятся со способами защиты в окончаниях при материальном перевесе противника. За редким исключением мат два коня поставить не могут. В окончаниях конь (слон) с ладьейной пешкой будет ничья, если король успевает на угловое поле, которое не может атаковать слон. В таких нестандартных окончаниях особенно важно знание теоретических позиций, и явно недостаточно здесь ограничиться расчётом вариантов на 2-3 хода.

### **18. Ладейные окончания.**

Учащиеся знакомятся с ладейными окончаниями: ладья с пешкой против ладьи, с построением "моста", с позицией Филидора. Ладейные окончания - одни из важнейших, так как более половины оканчивающихся партий являются ладейными, а встречающиеся позиции просты лишь на первый взгляд.

На более ранних стадиях борьбы, когда пешка ещё не достигла седьмой горизонтали, возможности защиты велики. Одна из них - не допускать белого короля (сильнейшей стороны) на шестую горизонталь до продвижения на нее пешки, после чего перевести ладью в тыл пешки и шаховать короля сзади (это позиции Филидора). Показываются шесть основных позиций по теме.

Ребята знакомятся с позициями: ладья и две пешки против ладьи; что такое "бешеная" ладья. Шансы слабейшей стороны невелики, если эти пешки заблокированы королем. Сильнейшая сторона для победы не должна допускать разрыва контакта между королем и пешками. Постепенно продвигая своих пехотинцев вперёд, необходимо прижать фигуры противника к последней горизонтали. В заключительный момент следует либо вынудить размен ладьёй, либо создать вокруг вражеского короля матовую сеть. В некоторых позициях у



слабейшей стороны появляется возможность, отдав ладью, получить патовую позицию («бешеная» ладья).

Дети знакомятся с шестью типовыми многопешечными ладейными окончаниями. Знание основных позиций, далекий расчёт являются основным оружием при таких окончаниях.

### ***19. Мат конем и слоном.***

Ребятам показывается методика матования конем и слоном. Это трудная задача и без четкого следования намеченному плану ее не выполнить. План: 1) Захват центра (конь и слон стоят слева и справа от короля). 2) Оттеснить короля противника на край доски (в этой позиции в одну пирамиду выстраиваются черный король, белый конь, король и слон). Необходимо знать, что мат можно поставить только в том углу доски, который может атаковать слон. 3) Самая трудная часть плана - перегнать короля в угол цвета слона. Особое внимание надо обратить на ходы коня, напоминающие букву «W», расположенную между пятой и седьмой горизонталями. 4) Поставить мат, при этом белого короля надо располагать на расстоянии хода коня от углового поля.

### ***20. Игра в турнирах, матчах, участие в сеансах и конкурсах решения задач.***

Показателем усвоения программы служат достижения ребят в классификационных турнирах, первенствах школы и района. На даваемых ежемесячно сеансах одновременной игры выявляются недочеты в шахматном образовании обучающихся, по результатам которых учителем даются специальные задачи, играют тематические турниры.

Проводятся конкурсы решения двухходовых задач, окончаний, личные и командные соревнования, товарищеские матчи.

## 2.5. Учебно-тематический план пятого года обучения

В плане большое внимание уделяется элементам позиционной игры, основам стратегии, проводится более глубокое изучение эндшпиля.

№	Названия разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
<b>I.</b>	<b>Организационное занятие</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>
<b>II.</b>	<b>Тактика</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
<i>2.1</i>	<i>Атака на короля</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>2</i>
<i>2.2</i>	<i>Тренировка техники расчёта</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>2</i>
<b>III.</b>	<b>Основы стратегии</b>	<b>23</b>	<b>23</b>	<b>46</b>
<i>3.1.</i>	<i>Различная подвижность (активность) фигур</i>	<i>8</i>	<i>8</i>	<i>16</i>
3.1.1	Хорошие и плохие слоны	1	1	2
3.1.2	Слон сильнее коня	1	1	2
3.1.3	Разноцветные слоны в миттельшпиле	1	1	2
3.1.4	Выключение фигуры из игры	1	1	2
3.1.5	Использование открытых и полуоткрытых линий	1	1	2
3.1.6	Открытые и полуоткрытые линии и атака на короля	1	1	2
3.1.7	Форпост на открытой и полуоткрытой линии	1	1	2
3.1.8	Борьба за открытую линию.	1	1	2
<i>3.2.</i>	<i>Проблема центра</i>	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>10</i>
3.2.1	Сильный пешечный центр	1	1	2
3.2.2	Подрыв пешечного центра	1	1	2
3.2.3	Фигуры против пешечного центра	1	1	2
3.2.4	Фигурно-пешечный центр	1	1	2
3.2.5	Роль центра при фланговых операциях	1	1	2
<i>3.3</i>	<i>Два слона</i>	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>6</i>
3.3.1	Два слона в миттельшпиле	1	1	2
3.3.2	Два слона в эндшпиле	1	1	2
3.3.3	Успешная борьба против двух слонов	1	1	2
<i>3.4.</i>	<i>Слабые и сильные поля</i>	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>6</i>
3.4.1	Слабость поля в лагере противника	1	1	2
3.4.2	Слабость комплекса полей	1	1	2
3.4.3	О некоторых сильных полях	1	1	2
<i>3.5</i>	<i>Особенности расположения пешек</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>8</i>
3.5.1	Пешечные слабости	1	1	2
3.5.2	Сдвоенные пешки	1	1	2
3.5.3	Отсталая пешка на полуоткрытой линии	1	1	2
3.5.4	Проходная пешка	1	1	2
<b>IV.</b>	<b>Борьба при необычном соотношении сил и компенсация за материал</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>16</b>
4.1	Ферзь против различного материала	1	1	2
4.2	Компенсация за ферзя	1	1	2
4.3	Две ладьи против трех легких фигур	1	1	2
4.4	Две легкие фигуры против ладьи	1	1	2
4.5	Ладья против легкой фигуры и двух пешек	1	1	2
4.6	Компенсация за ладью	1	1	2

4.7	Легкая фигура против трех пешек	1	1	2
4.8	Компенсация за лёгкую фигуру	1	1	2
<b>V.</b>	<b>Окончания</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>22</b>
<b>5.1</b>	<b>Пешечные</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>10</b>
5.1.1	Учебные позиции	1	1	2
5.1.2	Геометрия доски. Приём «отгалкивания»	1	1	2
5.1.3	Окончания с проходными пешками у обеих сторон	1	1	2
5.1.4	Прорыв	1	1	2
5.1.5	Лучшее пешечное расположение	1	1	2
<b>5.2</b>	<b>Ладейные</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>12</b>
5.2.1	Некоторые учебные позиции	1	1	2
5.2.2	Владение седьмой горизонталью	1	1	2
5.2.3	Использование открытой линии	1	1	2
5.2.4	Окончания с проходными пешками	1	1	2
5.2.5	Об активности в ладейных окончаниях	1	1	2
5.2.6	Использование пешечных слабостей	1	1	2
<b>VI.</b>	<b>Классификационные турниры, матчи, сеансы, конкурсы решения задач</b>	<b>-</b>	<b>18</b>	<b>18</b>
	<b>ИТОГО:</b>	<b>46</b>	<b>62</b>	<b>108</b>

## 2.4. Содержание занятий

### I. Организационное занятие

Цели и задачи юных шахматистов. Режим работы объединения. Особенности подготовки к занятиям. Правила поведения в объединении.

### II. Тактика

#### 2.1 . Атака на короля.

Рассматриваются примеры из практики чемпионов мира А. Карпова, М. Ботвинника, В. Смыслова, М. Таля. Т. Петросяна и Б. Спасского. Знакомство с биографиями выдающихся шахматистов. Выделить нарушения принципов развития дебюта в рассматриваемых примерах.

#### 2.2. Тренировка техники расчета.

Учащиеся решают комбинационные примеры, задачи, этюды без передвижения фигур на доске или разбор партий в уме с большим количеством приведенных в книге диаграмм. Упражнения для выработки умения рассчитывать варианты.

Практика техники расчета: учащиеся играют партию с записью, пять ходов не передвигая фигур, сделанный ход объявляется вслух. Через пять ходов позиция восстанавливается, партия играется дальше.

### III. Основы Стратегии.

#### 3.1 Различная подвижность (активность) фигур.

Учащиеся знакомятся с теорией Стейница о позиционной игре:

- 1) Перевес в развитии
- 2) Большая подвижность фигур.
- 3) Захват центра.
- 4) Экспонированное положение короля.
- 5) Слабые поля в лагере противника.
- 6) Лучшее пешечное расположение.
- 7) Пешечный перевес на ферзевом фланге.
- 8) Открыты линии.

- 9) Обладание двумя слонами против слона и коня или против двух коней.  
Оценка позиции и составление стратегического плана.

### *3.1.1 Хорошие и плохие слоны.*

Учащиеся знакомятся с оценкой слона (хороший или плохой), которая в первую очередь выражена в его подвижности, ударности (сколько полей держит под обстрелом). Слон, расположенный на большой диагонали, как правило, сильнее прочих слонов. Если в середине игры активность других фигур может компенсировать плохого слона, то в эндшпиле этот слон обычно является причиной поражения.

### *3.1.2. Слон сильнее коня.*

Учащиеся знакомятся с позициями, когда преимущество одной из сторон обусловлено наличием сильного слона против коня, а остальные фигуры расположены приблизительно равноценно. Слон особенно активен, если в его распоряжении имеются свободные диагонали. Сторона, у которой есть слон, должна расставлять пешки на поля, противоположные цвету слона. Конь значительно выигрывает в силе, если он может утвердиться на центральном или близком к центру пункте. Благодаря своей маневренности конь может оказаться сильнее слона при игре на одном фланге. Он способен хорошо взаимодействовать с ферзем. В борьбе против слона большое значение имеет искусство игры пешками.

### *3.1.3. Разноцветные слоны в миттельшпиле.*

Знакомство с позициями миттельшпиля, когда одна из сторон владеет инициативой или ведёт атаку; наличие разноцветных слонов повышает шансы на успех.

### *3.1.4. Выключение фигуры из игры.*

Познакомить учащихся с приёмом Капабланки «отрезывание фигур от театра военных действий», который заключается в перенесении решающих операций на противоположный фланг, т.е. на тот участок, где налицо превосходство в силах. Обычно удаётся выключать из игры лёгкие фигуры, чаще слона.

### *3.1.5. Использование открытых и полуоткрытых линий.*

Знакомство учащихся с позициями, где тяжёлые фигуры, особенно ладьи, эффективно проявляют свою силу при наличии открытых и полуоткрытых линий.

### *3.1.6. Открытые и полуоткрытые линии и атака на короля.*

Познакомить учащихся с тем, что открытые и полуоткрытые вертикали неодинаковы по своему значению. На линиях, сравнительно удалённых от короля, развёртываются в основном стратегические операции. Разбор позиции, когда открытая или полуоткрытая вертикаль находится в районе расположения неприятельского короля, и она используется для острой атаки. Здесь для открытия линии жертвуется материал.

### *3.1.7. Форпост на открытой и полуоткрытой линии.*

Познакомить учащихся с ролью опорного пункта на открытой или полуоткрытой линии, особенно в неприятельском лагере. Опорные пункты создаются с помощью пешек. Фигура, занимающая такой пункт на открытой или полуоткрытой вертикали и защищённая пешкой, называется форпостом. Роль форпоста чаще всего выполняет конь, однако для форпостов на крайних вертикалях более пригодны тяжёлые фигуры.

### *3.1.8. Борьба за открытую линию.*

Не всегда удаётся занять открытую линию беспрепятственно. Если на открытой вертикали находятся ладьи обеих сторон, то побеждает в борьбе за линию тот, кто имеет на ней форпост.

## 3.2. Проблема центра

### 3.2.1 . Сильный пешечный центр.

Показать учащимся, что борьба за создание пешечного центра во многих дебютах начинается уже с первых ходов. Пешечный центр силён тогда, когда он поддержан фигурами и неприятельские силы не могут подорвать его или организовать эффективное фигурное давление.

### 3.2.2. Подрыв пешечного центра.

Занятие центра пешками не является самоцелью. Играющий должен тщательно взвесить, принесет ли пользу пешечный центр, будет ли его образование способствовать развитию инициативы или, наоборот, он явится лишь предметом забот. Одно из эффективных средств борьбы с пешечным центром - пешечные подрывы.

### 3.2.3. Фигуры против пешечного центра.

Показать учащимся, что хотя пешки более всего пригодны для создания центра, расположенные на центральных полях фигуры могут с успехом их заменить. Немаловажное значение может иметь и совместное действие фигур, например, ладей и слонов против пешечной пары в центре. Нередко обладание пешечным центром доставляет по вышеуказанной причине лишь трудности.

### 3.2.4. Фигурно-пешечный центр.

Познакомить учащихся с позициями, где показана исключительно важная роль контроля за центральными полями. Укрепление даже одной фигуры в центре, не говоря уже о значительной концентрации сил на этом важнейшем участке, является стратегическим достижением (централизация фигур). В некоторых дебютах планом одной из сторон является создание мощной фигурно-пешечной группировки в центре, обычно с конём на форпостном пункте.

### 3.2.5. Роль центра при фланговых операциях.

Показать учащимся важность успешного выполнения фланговых операций от положения в центре. Если позиция в центре прочна, то наступление на фланге стратегически обосновано. Если предпринимается атака на фланге при необеспеченном центре, нужно искать возможность нанести контрудар на этом важном участке доски.

## 3.3. Два слона

### 3.3.1 . Два слона в миттельшпиле.

В миттельшпильных позициях два слона представляют грозную силу, особенно если игра носит открытый характер и происходит на обоих флангах. Как известно, недостаток слона - недоступность для него полей определённого цвета. При наличии пары слонов этот недостаток менее заметен. Разумеется, при оценке позиции большую роль играет положение королей, других фигур, пешечная структура. Всё же лучшие шансы чаще имеет сторона, обладающая двумя слонами.

### 3.3.2. Два слона в эндшпиле.

Познакомить учащихся с методом Стейница - реализации преимущества двух слонов, заключающегося в расстановке пешек, лишаящей коня опорных пунктов. Ограничивается и слон, если борьба происходит против коня и слона. Выбор момента для перехода в технически выигранное окончание.

### *3.3.3. Успешная борьба против двух слонов.*

Показать учащимся позиции, где слоны очень активны, если имеют открытые диагонали. Основной метод борьбы против двух слонов - ограничение их активности путём создания пешечных заграждений и завоевание опорных пунктов для коней.

## **3.4. Слабые и сильные поля**

### *3.4.1. Слабые поля в лагере противника.*

Показать учащимся, что поле, которое вообще или длительное время не может быть атаковано пешкой этой стороны, является слабым. В лагере белых слабые поля образуются обычно в районе 4-3-й горизонтали, лагере чёрных - в районе 5-6-й. Реальной слабостью поле становится тогда, когда возникает угроза вторжения на него. Свойством слабого поля является его способности повышать ценность оккупирующей фигуры, особенно коня или слона.

### *3.4.2. Слабость комплекса полей.*

Нередко становится слабым не одно, а несколько полей определённого цвета. При разноцветных слонах слабость комплекса чёрных или белых полей проявляется весьма рельефно. Сторона, в расположении которой ослаблены поля определённого цвета, испытывает большие трудности, так как фигуры противника, безраздельно господствующие на этих полях, активно влияют и на другие, соседние поля.

### *3.4.3. О некоторых сильных полях.*

Показать учащимся, что поле, слабое для одной на сторон, находящееся на её территории, по отношению к другой стороне является сильным. Сильные поля (пункты) могут находиться и в собственном лагере. Это стратегически важные пункты, располагаясь на которых фигуры проявляют большую активность.

## **3.5. Особенности расположения пешек**

### *3.5.1. Пешечные слабости.*

Показать учащимся разнообразие видов пешечных слабостей. Слабыми могут быть изолированные, сдвоенные, изолированные сдвоенные, отсталые, висячие пешки. Однако не следует делать вывод, что эти пешки всегда слабы. Оценка позиции требует конкретного подхода, ибо все зависит от положения фигур. Общая тенденция такова: чем ближе к эндшпилю, чем больше шансов использовать пешечные слабости и тем большее значение имеет количество пешечных «островков».

### *3.5.2. Сдвоенные пешки.*

Показать учащимся сложность оценок позиций со сдвоенными пешками. Сдвоенные пешки обладают меньшей подвижностью, они больше подвержены нападению неприятельских фигур. Особенно это касается изолированных сдвоенных пешек. Наличие сдвоенных пешек затрудняет, а иногда делает невозможным образование проходной.

### *3.5.3. Отсталая пешка на полуоткрытой линии.*

Серьезным дефектом в пешечном расположении может быть отсталая пешка, особенно если она находится на полуоткрытой линии и поле перед ней контролируется.

### *3.5.4. Проходная пешка.*

Показать учащимся, что проходная пешка обычно возникает как результат пешечного превосходства на одном из флангов. Хорошо поддержанная и далеко продвинутая проходная может стать чрезвычайно опасной. Поэтому проходные пешки необходимо своевременно блокировать.

#### ***IV. Борьба при необычном соотношении сил и компенсации за материал.***

##### ***4.1. Ферзь против различного материала.***

Показать учащимся общие принципы размена неадекватных фигур (ладья и две пешки за две лёгкие фигуры, ладья, легкая фигура и пешка за ферзя и т.д.).

1) Чем проще положение, тем ярче выступает абсолютная ценность фигур.

2) Чем сложнее, запутаннее положение на доске, тем ярче выступает относительная ценность фигур (зависящей от конкретной позиции и роли в ней фигуры).

3) При борьбе ферзя против двух ладей в миттельшпиле обычно сильнее ферзь, так как ладьи часто бывают не мобилизованы, разобщены или не могут проявить активность из-за отсутствия открытых линий. В эндшпиле, особенно при наличии проходных пешек, сильнее две ладьи.

4) Ферзь против трёх легких фигур сильнее, если имеет тактические шансы. Легкие фигуры сильнее, если они имеют опорные фигуры и координируют свои действия.

##### ***4.2. Компенсация за ферзя.***

Познакомить учащихся с позициями, где ферзя в течение длительного времени с успехом противостоят меньшие по абсолютной ценности силы. Ферзь жертвуется не ради быстрого мата или отыгрыша материала. Мотивы для подобных жертв могут быть различными: чаще всего неудачное расположение неприятельских сил и, наоборот, активность своих фигур.

##### ***4.3. Две ладьи против трех лёгких фигур.***

Как правило, три легкие фигуры оказываются сильнее двух ладей. Однако в эндшпиле при наличии проходных пешек ладьи могут оказаться сильнее.

##### ***4.4. Две лёгкие фигуры против ладьи (с пешками).***

Показать учащимся, что сила двух легких фигур несколько сильнее ладьи и одной пешки и чуть слабее ладьи и двух пешек. В миттельшпиле, однако, легкие фигуры с успехом борются против ладьи с пешками и невыгодно меняться в этой фазе игры на поле f7 (f2), отдавая слона и коня за ладью и пешку. Возможности ладьи возрастают с увеличением ее активности, и в эндшпиле ладья и две пешки, как правило, сильнее, чем слон и конь или два коня, особенно если пешки проходные.

##### ***4.5. Ладья против легкой фигуры и двух пешек.***

Показать учащимся, что ладья несколько уступает легкой фигуре и двум пешкам, но немного превосходит слона или коня с пешкой. Полноправная игра чаще возникает при следующем соотношении сил: ладья против легкой фигуры и двух пешек. В борьбе против ладьи слон с пешками, как правило, сильнее, чем конь с пешками.

##### ***4.6. Компенсация за ладью.***

Познакомить учащихся с типичной жертвой качества. Отсутствие точного эквивалента требует особенно глубокого проникновения в позицию, учитывая множество позиционных факторов: положение королей, активность компенсирующей фигуры (слона или коня), активность ладей, возможность создания проходных пешек, длительность владения инициативой и т.д.

##### ***4.7. Лёгкая фигура против трех пешек.***

Показать учащимся, что в миттельшпильных позициях сторона, имеющая три пешки за фигуру, должна владеть инициативой, иначе скажется перевес крупных боевых сил противника. В середине игры, как правило, предпочтительнее иметь лёгкую фигуру. Но в простых окончаниях обычно даже слону трудно бороться против трех хороших пешек.

#### 4.8. *Компенсация за легкую фигуру.*

Показать учащимся позиции, где две и даже одна пешка могут явиться достаточной компенсацией за лёгкую фигуру. Эта компенсация заключается в возможности вести активные действия против короля, оставшегося в центре, или против недостаточно защищенной позиции рокировки.

### **V. Окончания.**

#### **5.1. Пешечные окончания**

##### 5.1.1. *Учебные позиции.*

Показать учащимся важность изучения заключительной стадии партии, овладения техникой эндшпиля. Не часто удается добиться победы в середине игры, достигнутое преимущество в большинстве случаев реализуется в эндшпиле. Приходится также играть равные окончания, выискивая в них шансы на успех, и худшие, ведя тяжелую защиту.

##### 5.1.2. *Геометрия доски. Прием «отталкивания».*

Показать учащимся возможности маневрирования королей в пешечных окончаниях. Особенность шахматной доски: самый короткий путь короля - перемещение по диагонали. При любом другом движении короля всегда можно найти маршрут, равный по длине (т.е. по числу клеток), и не один. При движении короля по кратчайшему пути следует учитывать возможность встречного перемещения неприятельского короля, который может препятствовать своему противнику занять нужные поля. Этот приём называется «отталкиванием».

##### 5.1.3. *Окончания с проходными пешками у обеих сторон.*

Показать учащимся силу защищенной проходной пешки, а также приём разобщения пешек.

##### 5.1.4. *Прорыв.*

Показать учащимся прием прорыва в пешечных окончаниях. Это жертва одной или нескольких пешек с целью проведения в ферзи другой.

##### 5.1.5. *Лучшее пешечное расположение.*

Показать учащимся, какую роль играет расположения пешек в пешечных окончаниях. Дефекты пешечной структуры (наличие сдвоенных, изолированных, отсталых пешек) затрудняют или делают невозможным образование проходной. Кроме того, из-за наличия слабостей король часто вынужден занимать пассивную позицию. Создаются положения цугцванга, и неприятельскому королю удастся проникнуть с решающим эффектом к одному из флангов.

#### **5.2. Ладейные окончания**

##### 5.2.1. *Некоторые учебные позиции (ладейные окончания).*

Рассматриваются ряд позиций с соотношением сил король, ладья и пешка против короля и ладьи.

##### 5.2.2. *Владение 7-й горизонталью.*

Показать учащимся позиции с ситуациями, когда ладья, находясь на 7-й (2-й) горизонтали, отсекает короля противника. Особенно опасно совместное действие такой активной ладьи, короля и проходной пешки.

##### 5.2.3. *Использование открытой линии.*

Захват открытой линии не обязательно связан с вторжением на предпоследнюю горизонталь. Открытая линия может быть использована для нападения с тыла на слабые пешки, для создания положения цугцванга и т.д.



#### *5.2.4. Окончания с проходными пешками.*

Познакомить учащихся с принципом Тарраша: ладью следует ставить позади пешки, все равно своей или неприятельской. О важности положения ладьи слабой стороны для активной защиты. Наиболее благоприятно для слабой стороны наличие у противника ладьейной проходной пешки. Проходную пешку обычно выгоднее блокировать королем, нежели ладьей. Поэтому стороне, имеющей проходную, целесообразно использовать важный технический прием - отрезание неприятельского короля.

#### *5.2.5. Об активности в ладьейных окончаниях.*

Показать учащимся возможности для слабой стороны замены защиты контратакой, предпосылкой которых является активность ладьи или короля.

#### *5.2.6. Использование пешечных слабостей.*

Показать учащимся, что слабые пешки легко подвергаются атаке. Нападая на слабости в расположении противника, мы вынуждаем его фигуры занять пассивные позиции. Часто защищающаяся сторона жертвой слабой пешки получает контригру.

### ***VI. Классификационные турниры, матчи, сеансы, конкурсы.***

Немалая часть от общего количества учебных часов отводится на практику, так как в основе шахматного совершенствования лежит спортивная борьба, в ней играющие оттачивают свое умение, приобретают практический опыт, закаляют волю и, наконец, получают эстетическое и моральное удовлетворение.

Особое внимание обращается на проигранные партии. Педагогом принимаются меры, чтобы даже обидные поражения не деморализовали его учеников, а наоборот, являлись стимулом для работы над собой.

В промежутках между турнирами проводятся сеансы одновременной игры, в том числе тематические, призванные устранить выявленные у занимающихся пробелы в трактовке дебютных схем.

Учащиеся регулярно играют консультационные партии, это помогает проверить какую-либо проблемную позицию, заинтересовавшую учащихся.

### **III. Материально-техническое обеспечение программы.**

Для успешной работы объединения имеется достаточное материально-техническое обеспечение:

1. Шахматные столики.
2. 32 комплекта шахмат.
3. 18 шахматных часов.
4. Две демонстрационные настенные магнитные шахматные доски с комплектами демонстрационных фигур.
5. Три компьютера «Pentium-4» с оперативной памятью 512 и 1024 мегабайт.

#### ***Использование шахматных программ:***

*1. Для первого года обучения:*

- 1) SMAZES («Достигни цели, не подставляя свою фигуру под удар»).
- 2) Шахматная школа для начинающих.
- 3) Игровая программа WGENIUS (Гениус-2):
  - а) учащимся ставятся позиции для реализации большого материального перевеса;
  - б) учащиеся разыгрывают простые эндшпильные позиции.
- 4) Игровая программа HIARCH-3.
- 5) Игровая программа FRITZ-2.

Работа на компьютере для самых маленьких не должна превышать 20-30 минут за один раз, часто как поощрение за успешное выполнение задания.

*2. Для второго года обучения:*

- 1) Игровые программы FRITZ-2, WGENIUS.
- 2) Шахматная школа для IV-II разрядов.
- 3) Шахматные комбинации (по Иващенко).
- 4) Многофункциональная программа ЧессМастер-8000 (требует ОЗУ не менее 128 мб и звуковую карту).

*3. Для третьего и четвёртого годов обучения:*

- 1) Игровая программа WGENIUS.
- 2) ЧессМастер-8000.
- 3) Шахматные комбинации (по Иващенко).
- 4) Практикум по эндшпилю.
- 5) Программы из серии «Современный шахматный дебют».
- 6) Поисково-аналитическая программа Chess Base 7.0 - используется для создания множеств по избранной дебютной схеме и просмотра партий в выбранном множестве (ОЗУ не менее 128 мб) с включением аналитического модуля.

Для набора шахматных диаграмм (составления домашних заданий и конкурсов) очень удобна программа ChessPad.

## ИСПОЛЬЗОВАННАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

### Первый год обучения

1. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. - М.: Просвещение, 1991.
2. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А. Полный Курс шахмат. 64 урока. - М.: Фолио, 2001.
3. Костров В. Шахматная тетрадь. Задания к учебнику. - СПб.: ЦНТИ, 1997.
4. Костров В. Шахматы для детей, родителей и учителей. Учебник для начинающих. - СПб.: НТИ, 1996.
5. Костров В., Рожков П. Решебник 1000 шахматных задач. Решебник. 1-й год. СПб.: Литера, 2003.
6. Макарычевы С. и М. «От А до...» Для тех, кто учит играть. - М., 1995.

### Второй год обучения

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. - М.: ФиС, 1988.
2. Бернштейн А., Костров В., Яковлев Н. Шахматы для детей и родителей. Учебник для шахматистов 2-3 разрядов. - СПб.: ЦНТИ, 1995.
3. Блох М. Помощник шахматиста. (Дидактический материал). - М., 1997.
4. Блох М.. Комбинаторное искусство. - М.: Инженер, 1993.
5. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А.. Полный курс шахмат. 64 урока. - М.: Фолио, 2001.
6. Журавлёв Н.И. Шаг за шагом. -М.: ФиС, 1986.
7. Иващенко С. Учебник шахматных комбинаций. - М., 1997.
8. Иващенко С. Учебник шахматных комбинаций. -М.: Кирсанчесс, 1997.
9. Конотоп В.А., Котоноп С.В. Тесты по тактике для шахматистов 4 разряда. - Краснодар: Кубанькино, 2005.
10. Конотоп В.А., Котоноп С.В.. Тесты по тактике для начинающих шахматистов. Краснодар: Кубанькино, 2005.
11. Костров В, Рожков П.. Решебник 1000 шахматных задач. Решебник. 2-й год. СПб.: Литера, 2003.
12. Костров В., Яковлев Н. Шахматная рабочая тетрадь-2. Задачник к учебнику. СПб.: ЦНТИ, 1997.
13. Яковлев Н. Штурм королевских бастионов. - СПб.: ЦНТИ, 1997.
14. Яковлев Н., Костров В. Шахматный решебник. - СПб.: ЦНТИ, 1995.

### Третий и четвертый годы обучения

1. Алехин А. На пути к высшим шахматным достижениям. - Минск: Полымя, 1982,187с.
2. Блох М.В. Комбинаторное искусство. - М.: Инженер, 1993.
3. Голенищев В.Е. Подготовка юных шахматистов 2-го разряда. - М.: Советская Россия, 1979.
4. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А. Полный курс шахмат. 64 урока. - М.: Фолио, 2001.
5. Журавлёв Н.И. Шаг за шагом. - М.: ФиС, 1986.
6. Костров В., Рожков П. Решебник 1000 шахматных задач. Решебник. 3-й год. СПб.: Литера, 2003.
7. Левенфиш Г., Смыслов В. Техника ладейных окончаний.- М.: ФиС, 1979.
8. Нимцович А.И. Моя система. - М.: ФиС, 1984.
9. Портиш Л., Шаркози Б.. 600 окончаний. - М.: ФиС, 1979.

### **Пятый год обучения**

1. Горт В., Янса В. Вместе с гроссмейстерами. - М.: ФиС, 1976.
2. Костров В., Белявский В. 2000 шахматных задач, 1-2 разряд. Отвлечение/завлечение. - СПб.: Литера, 2001.
3. Костров В., Белявский В. 2000 шахматных задач, 1-2 разряд. Шахматные комбинации. - СПб.: Литера, 2004.
4. Костров В., Белявский В. 2000 шахматных задач, 1-2 разряд. Шахматные окончания. - СПб.: Литера, 2002.
5. Костров В., Белявский В.. 2000 шахматных задач, 1-2 разряд. Связка/двойной удар. - СПб.: Литера, 2004.
6. Котов АА. Как стать гроссмейстером. - М.: ФиС, 1985.
7. Панченко А.Н. Теория и практика миттельшпиля. - М., 2004.
8. Панченко А.Н. Теория и практика шахматных окончаний. - Йошкар-Ола, 1997.
9. Чеботарев О.В. Уроки шахматной стратегии. - М.: Воениздат, 1981.

### **Педагогическая литература**

1. Пидкасистый П.Л. Педагогика. - М.: Просвещение, 1996. - 597с.
2. Подласый И.Л. Педагогика. - М.: Просвещение, 1996, - 630с.
3. Шевандрин Н.И. «Социальная психология в образовании», - М.: Владос, 1995. - 540с.

## ПРИЛОЖЕНИЕ №1

### 1. Методические рекомендации по построению и проведению занятий

#### 1.1. Первый год обучения.

Самые маленькие шахматисты не могут всё занятие демонстрировать высокую концентрацию мысли, поэтому устраиваются перерывы на рисование шахматных фигур, раскрашивание заранее набранных на компьютере специальных раскрасок. Дети во время занятия играют с тем, с кем дружат, при этом не акцентируется внимание на поражении или выигрыше, так у проигравшего может пропасть интерес к игре. Показывается задача на демонстрационной доске, в ее решении задействуются все учащиеся, вовлекаясь в совместный творческий процесс. Для начинающих половина урока отводится на теорию, остальное время - на практику, - дети так любят играть!

Наряду с регулярно проводимыми квалификационными турнирами для проверки степени усвоения знаний проводятся конкурсы решений с использованием дидактического материала - специально подобранных по темам диаграмм.

Итоги заносятся в специальную тетрадь. По результатам проверок с отстающими проводятся дополнительные занятия, а если это в течение года не помогает, то они остаются на повторный курс обучения. Отчисление за неспособность не производится.

В конце каждого учебного года итоговое занятие проводится в виде сеанса одновременной игры. По результатам сеанса выдается задание на лето. Используется дидактический материал по пособиям В. Кострова и П. Рожкова, ВА Конотопа и С.В. Конотопа «Тесты по тактике для начинающих», «Тесты по тактике для 4 разряда», а также специально составленный дидактический материал.

Большое значение придается мотивации к занятиям шахматами, поддержанию устойчивого интереса. С этой целью на занятиях первого года обучения больше практикуются игровые формы обучения. Во всех группах проводятся конкурсы шахматных задач, комбинаций, учащиеся играют в соревнованиях, которые составляют около 70% отведенного времени, и которые почти всегда завершаются вручением призов или сувениров победителям.

Фактор успеха является одной из закономерностей педагогического процесса, так как ребёнок постоянно стремится к эмоциональному комфорту.

В течение первого года обучения турниры проводятся редко, так как неудачное выступление в нём может отрицательно подействовать на еще неокрепшую психику ребёнка.

Все дети изначально талантливы. Задача педагога - помочь каждому усвоить извечную истину: шахматы - дело занимательное, увлекательное, но и сложное, шахматы - это каждодневный труд, труд упорный и настойчивый, такой же труд, как и при освоении любого предмета.

#### 1.2. Второй год обучения

Почти половина времени отводится тактике, так как очень важно овладеть тактическим оружием, чтобы находить скрытые возможности, понимать замыслы противника, изобретательно, творчески проводить миттельшпиль. Более сложные комбинации по пройденным темам включаются в тематику конкурсов (5-10 примеров на 1-2 недели). При изучении эндшпиля проводятся тематические турниры на типовые позиции конца игры, при этом на партию дается от 10 до 15 минут. При изучении дебютов акцент не ставится на знакомстве с многочисленными вариантами модных начал. Упор делается на привитии общих принципов разыгрывания дебютов. Например, при знакомстве с итальянской партией показывается, как работать над его изучением, какие наиболее типичные планы вытекают из пешечной структуры и расстановки фигур.

О практической части занятий. Классификационные турниры проводятся во второй половине года, так как первые поражения могут так деморализовать учащегося, что тот

перестает посещать занятия. Поэтому уже на вводном занятии ребятам объясняется, что бояться проигрышей не следует, что на поражениях учатся, и сослаться при этом на мнение известных гроссмейстеров. Ребята постепенно приучаются к полной записи сыгранных партий, что даст возможность вместе с противником разобрать ошибки и не повторять их в следующих партиях. Между турнирами организуются сеансы одновременной игры, консультационные партии, разбор итогов конкурсов.

### 1.3. Третий и четвертый год обучения

При сохранении должного внимания к тактике больше времени уделено стратегии и окончаниям. В разделе «Тактика» значительную часть составляют разнообразные конкурсы решений. Они проводятся в течение учебного года, отмечая результаты нарастающим итогом и награждая победителей каждое полугодие. Организуются дополнительные конкурсы, в том числе новогодний, задание по которым выполняется дома.

В теме «Окончания» рассматриваются два их вида: пешечные и ладейные. Пешечные окончания - азбука эндшпиля, а ладейные встречаются чаще всего.

При изучении тем варьируются сложность и объем тем в зависимости от подготовленности присутствующих на занятии ребят.

Педагог помогает учащимся в подборе нескольких дебютных схем за белых и черных, которые соответствуют вкусу и характеру юного шахматиста, в дальнейшем учащийся сам анализирует и пополняет свои записи по теории данного дебюта.

## 2. Этапы педагогического контроля по освоению образовательной программы «Шахматы».

	<b>Контроль знаний, умений, навыков</b>	<b>Формы контроля</b>
Первый год обучения	1. Освоение ходов фигурами и пешками	Тест «Курица и зернышко» Игры с шахматными фигурами
	2. Понятие шаха, мата, пата, рокировки	Викторина
	3. Основные простейшие позиции на мат в 1 ход	Конкурс «Поставь мат в 1 ход»
	4. Записать расставленную позицию и наоборот, расставить позицию по записи.	Конкурсы: «Восстановим по записи фигуры на доске, снесенные ураганом», «Восстановим смытую дождем запись по имеющейся на доске позиции»
	5. Нанести простой двойной удар, сделать связку	Конкурс решения комбинационных задач.
	6. Поставить линейный мат, мат ферзем при помощи короля	Конкурс «Кто быстрее поставит мат?»
	7. Освоение пешечных окончаний	Тематический турнир с разыгрыванием типовых пешечных окончаний.
	8. Освоение элементов стратегии	Сеанс одновременной игры

	<b>Контроль знаний, умений, навыков</b>	<b>Формы контроля</b>
Второй и третий год обучения	1. Без грубых ошибок разыграть начало партии	Тематический турнир на заданный дебют. Конкурс «Угадай ход мастера!»
	2. Виды двойных ударов, связок. Слабость последней горизонтали	Конкурс решения комбинационных задач
	3. Атака на короля	Конкурс «Продолжи атаку на короля»
	4. Защита от мата, защищать тяжелые позиции.	Конкурсы «Защитись от мата в 1 ход», «Найди лучший защитный ход»
	5. Решать задачи на мат в 2 хода	Конкурс решения задач на мат в 2 хода
	6. Находить правильный план игры в простых пешечных окончаниях.	Конкурс «Найди лучшее продолжение» Тематический турнир на типовое пешечное окончание
	7. Находить правильный план игры в простых ладейных окончаниях.	Турнир на 4 разряд
	8. Выполнение нормативов 4 разряда	Турниры на первенство школы. Участие в районном турнире.
Четвертый и пятый год обучения	1. Атака на короля	Конкурс «Продолжи атаку на короля»
	2. Различная подвижность фигур. Открытые и полуоткрытые линии. Проблема центра. Два слона. Сильные и слабые поля. Борьба при необычном соотношении материала.	Конкурс «Угадай ход мастера». Конкурс решения задач и этюдов. Тематический сеанс одновременной игры.
	3. Пешечные окончания.	Конкурс решения задач, Найди лучшее продолжение»
	4. Ладейные окончания	Тематический турнир на типовые ладейные окончания с переменной цвета. Конкурс «Найди лучшее продолжение»
	5. Выполнение нормативов 3 разряда	Турниры на выполнение 3 разряда. Участие в первенстве района и области.