

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ДЕПАРТАМЕНТ НОВГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ  
АДМИНИСТРАЦИЯ ПАРФИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
МАОУСШ п.Пола

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по УВР  
\_\_\_\_\_ Михайлова Т.Н  
Приказ №44 от 28.08.2024

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МАОУСШ п.Пола  
\_\_\_\_\_ Сергеева Т.В.  
Приказ №44 от 28.08.2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Шахматы»**

Направление: физкультурно-спортивная  
Возраст обучающихся: 8-15 лет  
Срок реализации: 1 год

Составитель :  
Яковенко В.Г.,  
педагог дополнительного образования

п.Пола  
2024 год

## Пояснительная записка

Рабочая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» предназначена для обучающихся 1 года обучения 8-15 лет.

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

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

В группу 1 года обучения входят обучающиеся, не имеющих навыков игры в шахматы или имеющие начальные навыки.

Для приема в детское объединение родителям ребенка необходимо заполнить заявление и представить педагогу медицинскую справку о состоянии здоровья ребенка.

Количество обучающихся в группе 12-15 человек. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

### **Цель программы:**

Формирование навыков игры в шахматы.

### **Задачи:**

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

### **Результаты образовательной деятельности:**

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

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

### **Формы контроля**

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

## *Содержание практического раздела программы*

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

### *Дидактические игры и задания*

- "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

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

### *Дидактические игры и задания*

- "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
- "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- "Что общего?". Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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

### *Дидактические игры и задания*

- "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

### *Дидактические игры и задания*

- "Игра на уничтожение" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
- "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

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

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

#### *Дидактические игры и задания*

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

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

#### *Дидактические игры и задания*

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

**К концу изучения блока дети должны знать:**

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

**К концу изучения блока дети должны уметь:**

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

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

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

***Дидактические игры и задания***

- “Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “e””), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.
- “Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).
- “Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).
- “Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- “Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
- “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

**2. Ценность шахматных фигур.** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

***Дидактические игры и задания***

- “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”
- “Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
- “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

**3. Техника матования одинокого короля.** Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

***Дидактические, игры и задания***

- “Шах или мат”. Шах или мат черному королю?
- “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.
- “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.
- “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
- “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

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

***Дидактические игры и задания***

- “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

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

### **Дидактические игры и задания**

- “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.
- “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

#### **К концу изучения блока дети должны знать:**

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

#### **К концу изучения блока дети должны уметь:**

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

**1. Основы дебюта.** Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

#### **Дидактические задания**

- “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.
- “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).
- “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.
- “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
- “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

#### **К концу изучения блока дети должны знать:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин- дебют.

#### **К концу изучения блока дети должны уметь:**

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

**1. Основы миттельшпиля.** Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение.

Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

#### ***Дидактические задания***

- “Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
- “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.
- “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

**2. Основы эндшпиля.** Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

#### ***Дидактические задания***

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

#### ***К концу изучения блока дети должны знать:***

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

#### ***К концу изучения блока дети должны уметь:***

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

**Календарно – тематическое планирование  
1 год обучения (144 часа)**

№	Тема урока	Кол-во часов	
<b>Шахматная доска (4ч.)</b>			
1	История шахмат. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	2	
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали. Диагональ. Большие и короткие диагонали.	2	
<b>Шахматные фигуры (18ч.)</b>			
3	Белые и черные фигуры. Виды шахматных фигур.	2	
4	Начальное положение. Расстановка фигур.	2	
5	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи	2	
6	Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона. Ладья против слона.	2	
7	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Ферзь против ладьи и слона.	2	
8	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня. Конь против ферзя, ладьи, слона	2	
9	Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки. Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	2	
10	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля. Король против других фигур.	2	
<b>Шах (2ч.)</b>			
11	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах.	2	
<b>Мат (6ч.)</b>			
12	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	2	



13	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	2	
14	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Рокировка. Длинная и короткая рокировка	2	
<b>Шахматная партия (6ч.)</b>			
15	Игра всеми фигурами из начального положения. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	4	
16	Демонстрация коротких партий. Повторение программного материала.	2	
<b>Шахматная нотация (4ч.)</b>			
17	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.	2	
18	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	2	
<b>Ценность шахматных фигур (4ч.)</b>			
19	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса	2	
20	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	2	
<b>Техника матования одинокого короля (4ч.)</b>			
21	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля.	2	
22	Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля.	2	
<b>Достижение мата без жертвы материала (4ч.)</b>			
23	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг.	2	
24	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	2	

25	Матовые комбинации. Тема отвлечения. Матовые комбинации. Тема завлечения.	2	
26	Матовые комбинации. Тема блокировки. Тема разрушения королевского прикрытия.	2	
27	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты. Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	2	
28	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	2	
29	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема превращения пешки.	2	
30	Сочетание тактических приемов. Патовые комбинации.	2	
31	Комбинации на вечный шах. Типичные комбинации в дебюте. Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	2	
<b>Повторение и закрепление (16ч.)</b>			
32	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие.	2	
33	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.	2	
34	Шах, мат, пат. Начальное положение.	2	
35	Шахматная нотация. Запись шахматной партии.	2	
36	Ценность шахматных фигур.	2	
37	Пример матования одинокого короля.	2	
38	Игровая практика с записью шахматной партии.	4	
<b>Основы дебюта (24ч.)</b>			
39	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	2	
40	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика	2	

41	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Решение заданий. Игровая практика	2	
42	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	2	
43	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	2	
44	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	2	
45	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	2	
46	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	2	
47	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	2	
48	Решение заданий. Игровая практика.	2	
49	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Игровая практика.	2	
50	Повторение изученного о дебюте	2	
<b>Основы миттельшпиля (10ч.)</b>			
51	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле Связка в миттельшпиле. Двойной удар	2	
52	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	2	
53	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	2	
54	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	2	
55	Темы связки, “рентгена”, перекрытия. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	2	
<b>Основы эндшпиля (20ч.)</b>			
56	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	2	
57	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия. Игровая практика	2	

58	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Решение заданий. Игровая практика.	2	
59	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	2	
60	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи) Решение заданий. Игровая практика.	2	
61	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Решение заданий. Игровая практика.	2	
62	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой Решение заданий. Игровая практика.	2	
63	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля Решение заданий. Игровая практика.	2	
64	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	2	
65	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	2	
<b>Практика (6ч)</b>			
66	Игровая практика	2	
67	Игровая практика	2	
68	Игровая практика	2	
69	Игровая практика	2	
70	Игровая практика	2	
72	Игровая практика	2	
	<b>Итого</b>	<b>144 часа</b>	

