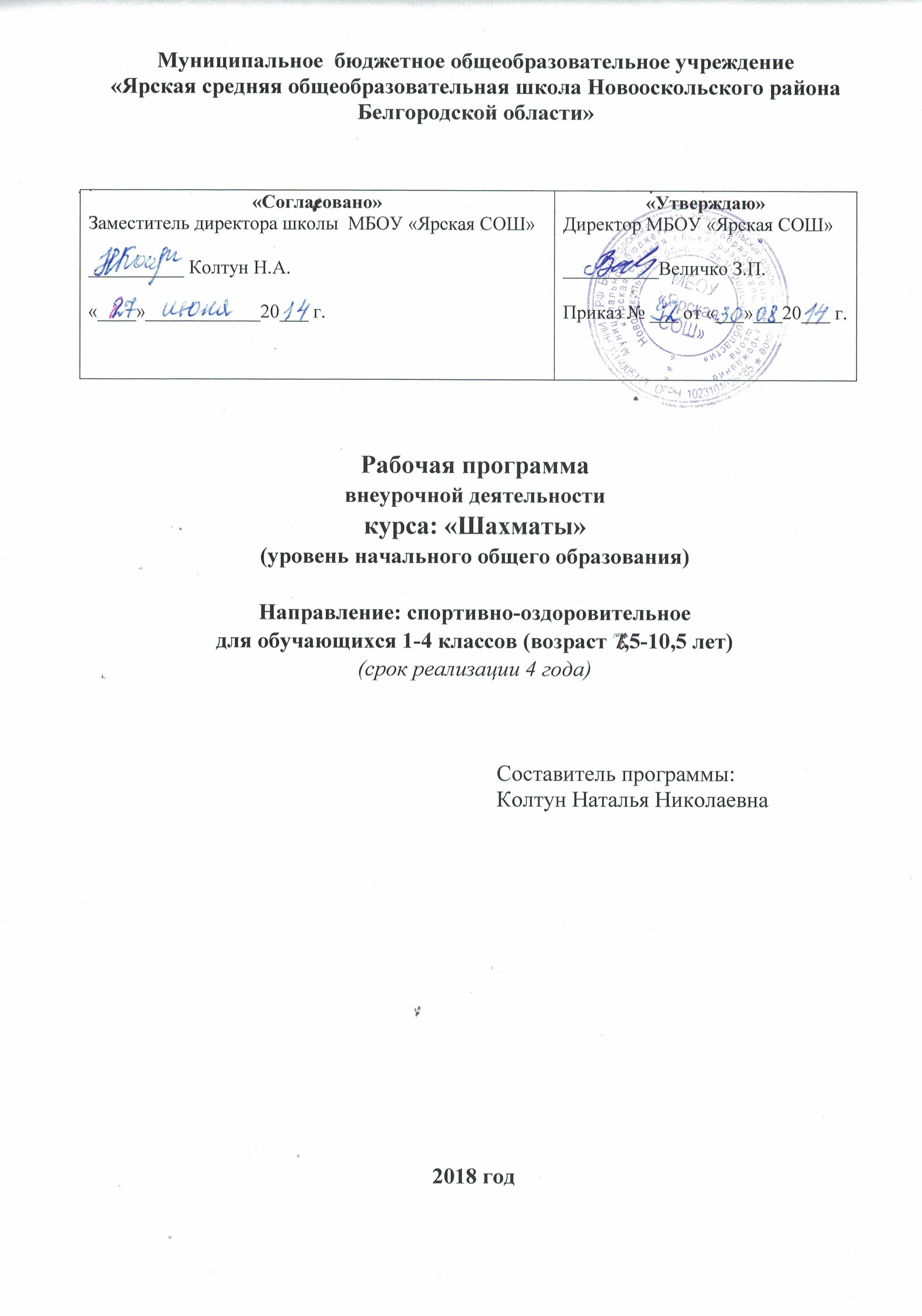
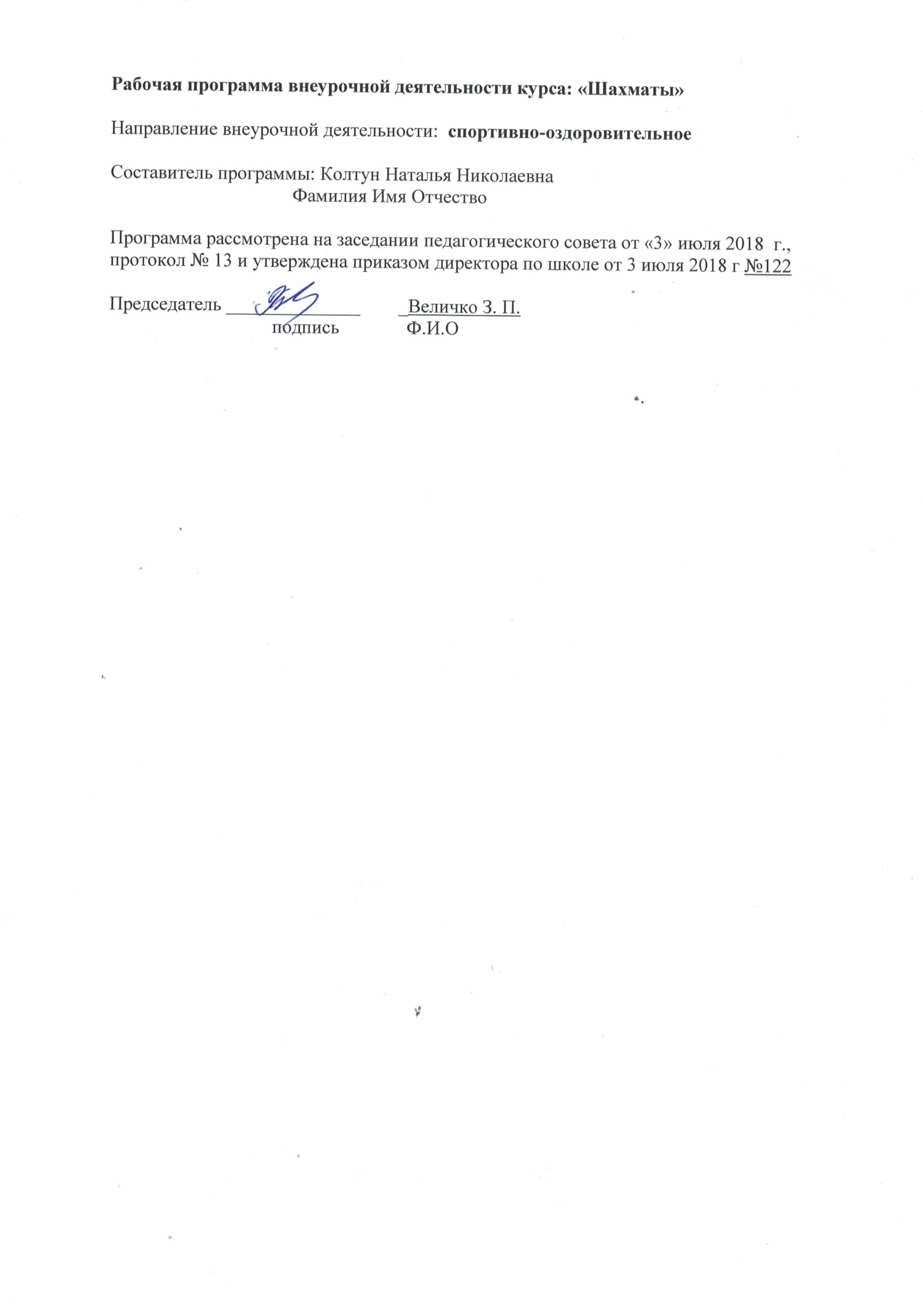
****

****

1. **Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности по курсу «Шахматы» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, планируемых результатов начального общего образования.

Программа основана:

* На ФГОС «Приказ №373 от 6 октября 09 г». Зарегистрирована Минюстом России 22.12.09 рег. № 17785 п.19.3;
* Программа разработана в соответствии с программой: - И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений".

**Цели программы**:

* способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,
* реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

**Задачи курса:**

* совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
* формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
* развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
* формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллектив­ной деятельности;
* умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к само­реализации.

**Участники программы**: обучающиеся 2-4 классов, возраст 7,5 -10,5 лет.

**Сроки реализации программы**: данная программа внеурочной деятельности рассчитана на 3 года обучения, 34 часа в год, 1 час в неделю.

* **Дополнения и изменения, внесенные в программу:**

Так как программа И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" рассчитана на 4 года обучения, а в связи с тем, что курс «Шахматы» введён со 2 класса, то в рабочую программу внесены изменения: темы 1-го и 2-го класса объединены, и поэтому срок реализации программы 3 года обучения и рассчитаны для возраста с 7,5-10,5 лет.

В связи с праздничными датами (23.02), выпадающими на будние учебные дни, фактическое количество часов составляет 67 часов. Учебный материал уплотнён.

**Организационно-педагогические условия**

Занятия проводятся в соответствии с учебным планом внеурочной деятельности и Положением о внеурочной деятельности образовательного учреждения. Чтобы не допустить переутомления обучающихся, нервного истощения и статических перегрузок занятия проводятся в игровой форме с включением двигательного компонента в структуру занятия.

**Общая характеристика курса**

Обучение игре в шахматы во внеурочной деятельности выстроено на основе программы *факультативного курса «Шахматы – школе» автора И.Г. Сухина,* имеющей гриф «Рекомендовано Министерства образования российской Федерации».

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

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

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

**К концу 1 учебного года дети должны знать:**

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

**К концу 1 учебного года дети должны уметь**:

* ориентироваться на шахматной доске;
* играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
* правильно помещать шахматную доску между партнерами;
* правильно расставлять фигуры перед игрой;
* различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
* рокировать;
* объявлять шах;
* ставить мат;
* решать элементарные задачи на мат в один ход.
* записывать шахматную партию;
* матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
* проводить элементарные комбинации.

**К концу 2 учебного года дети должны знать:**

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

**К концу 2 учебного года дети должны уметь:**

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

**К концу 3 учебного года дети должны знать:**

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

**К концу 3 учебного года дети должны уметь:**

* находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

**Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности**

**Личностные результаты освоения программы курса.**

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

**Метапредметные результаты освоения программы курса.**

* Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
* Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
* Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
* Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
* Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
* Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
* Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметные результаты освоения программы курса.**

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

1. **Учебно - тематический план**

**1 класс (33 часа; 1 час в неделю)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | тема | Кол-во часов |
| 1 | Шахматная доска. | 4 |
| 2 | Шахматные фигуры. | 9 |
| 3 | Начальная расстановка фигур. | 4 |
| 4 | Ходы и взятие фигур. | 8 |
| 5 | Цель шахматной партии. | 5 |
| 6 | Игра всеми фигурами из начального положения. | 3 |
|  | всего | 33 ч |

**2 класс (34 часа; 1 час в неделю)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | тема | Кол-во часов |
| 1 | Краткая история шахмат. | 6 |
| 2 | Шахматная нотация. | 8 |
| 3 | Ценность шахматных фигур | 10 |
| 4 | Техника матования одинокого короля. | 6 |
| 5 | Достижение мата без жертвы материала. | 4 |
|  | всего | 34 ч |

**3 класс (34 часа; 1 час в неделю)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | тема | Кол-во часов |
| 1 | Шахматная партия. Три стадии шахматной партии. | 3 |
| 2 | Основы дебюта. | 9 |
| 3 | Основы миттельшпиля. | 10 |
| 4 | Основы эндшпиля. | 12 |
|  | всего | 34 |

**4 класс (34 часа; 1 час в неделю)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | тема | Кол-во часов |
| 1 | Шахматная партия. | 8 |
| 2 | Анализ и оценка позиции. | 8 |
| 3 | Шахматная комбинация. | 18 |
|  | всего | 34 |

1. **Календарно - тематическое планирование 1 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата | | | | | | Тема | Всего часов | | | | | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | | Форма контроля |
| план | | факт | | | | Теория | | | Практика | |
| **1. Шахматная доска** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 |  | | |  | | | История шахмат | 0,5 | | | 0,5 | | Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. | Расположение доски между партнерами | | беседа |
| 2 |  | | |  | | | Знакомство с шахматной доской | 0,5 | | | 0,5 | | Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. | |  |
| **2. Шахматные фигуры.** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 |  | | |  | | | Знакомство с шахматными фигурами | 0,5 | | | 0,5 | | Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая». | | беседа |
| 4 |  | | |  | | | Шахматные фигуры | 0,5 | | | 0,5 | | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая  и полная шахматная нотация. | | беседа |
|  | **3. Начальная расстановка фигур**. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 |  | | |  | | | Начальное положение | 0,5 | | | 0,5 | | 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 | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». | | беседа |
| **4. Ходы и взятие фигур.** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 |  | | |  | | | Знакомство с пешкой. | 0,5 | | | 0,5 | | Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», | | беседа |
| 7 |  | | |  | | | Пешка в игре. | 0,5 | | | 0,5 | | Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». | «Игра на уничтожение» (пешка против пешки. | |  |
| 8 |  | | |  | | | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья | 0,5 | | | 0,5 | | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 9 |  | | |  | | | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | 0,5 | | | 0,5 | | Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | | беседа |
| 10 |  | | |  | | | Слон в игре. | 0,5 | | | 0,5 | | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 11 |  | | |  | | | Ладья против слона. | 0,5 | | | 0,5 | | Ценность шахматных фигур. Способы защиты | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 12 |  | | |  | | | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь | 0,5 | | | 0,5 | | Ценность шахматных фигур | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11«Один в поле воин», «Кратчайший путь». | | беседа |
| 13 |  | | |  | | | Ферзь в игре. | 0,5 | | | 0,5 | | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 14 |  | | |  | | | Ферзь против ладьи и слона | 0,5 | | | 0,5 | | Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 15 |  | | |  | | | Знакомство с шахматной фигурой. Конь. | 0,5 | | | 0,5 | | Ценность шахматных фигур. Способы защиты. | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | | беседа |
| 16 |  | | |  | | | Конь в игре. | 0,5 | | | 0,5 | | Конь и его ходы. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 17 |  | | |  | | | Конь против ферзя, ладьи слона. | 0,5 | | | 0,5 | |  | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 18 |  | | |  | | | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | 0,5 | | | 0,5 | | Принципы игры в дебюте | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». | | игра |
| 19 |  | | |  | | | Знакомство с шахматной фигурой. Король | 0,5 | | | 0,5 | | Мат в один ход | Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля). | | беседа |
| 20 |  | | |  | | | Король против других фигур. | 0,5 | | | 0,5 | | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». | | тест |
| **5. Цель шахматной партии.** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 21 |  | | |  | | | Шах | 0,5 | | | 0,5 | | Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». | | беседа |
| 22 |  | | |  | | | Мат | 0,5 | | | 0,5 | | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». | | беседа |
| 23 |  | | |  | | | Ставим мат | 0,5 | | | 0,5 | | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». | | игра |
| 24 |  | | |  | | | Ничья, пат | 0,5 | | | 0,5 | |  | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». | | игра |
| 25 |  | | |  | | | Рокировка | 0,5 | | | 0,5 | |  | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». | | беседа |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения.** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 26 |  | | |  | | | Шахматная партия. | 0,5 | | | 0,5 | | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | | игра |
| 27 |  | | |  | | | Шахматная партия. | 0,5 | | | 0,5 | |  | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». | | игра |
| 28 |  | | |  | | | Шахматная партия. | 0,5 | | | 0,5 | |  | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. | | игра |
| 29 |  | | |  | | | Шахматная партия. | 0,5 | | | 0,5 | |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | | игра |
| 30 |  | | |  | | | Шахматная партия. | 0,5 | | | 0,5 | |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | | игра |
| 31 |  | | |  | | | Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности. | 0,5 | | | 0,5 | | Повторение программного материала | Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика. | | игра |
| 32 |  | | |  | | | Повторение программного материала | 0,5 | | | 0,5 | | Игровые дебюты | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | | игра |
| 33 |  | | |  | | | Повторение программного материала | 0,5 | | | 0,5 | | Игровые дебюты | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | | игра |
|  |  | | |  | | | Итого: 33 ч. | | | |  | |  |  | |  |
| **2 класс** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| № п/п | Дата | | | | | Тема | | | Всего часов | | | Деятельность учителя | | | Деятельность обучающихся | Форма контроля |
| план | | | факт | |
|  |  | |
| **1. Шахматная доска** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1134.111 |  | | |  | | История шахмат | | | 0,5 | 0,5 | | Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. | | | Расположение доски между партнерами | беседа |
| 1. 235 |  | | |  | | Знакомство с шахматной доской | | | 0,5 | 0,5 | | Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие | | | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. | беседа |
| **2. Шахматные фигуры.** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 |  | | |  | | Знакомство с шахматными фигурами | | | 0,5 | 0,5 | | . Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. | | | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая». | беседа |
| 4 |  | | |  | | Шахматные фигуры | | | 0,5 | 0,5 | | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король | | | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая  и полная шахматная нотация. | беседа |
| **3. Начальная расстановка фигур**. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 |  | | |  | | Начальное положение | | | 0,5 | 0,5 | | 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 | | | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». | беседа |
| **4. Ходы и взятие фигур.** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 |  | | |  | | Знакомство с пешкой. | | | 0,5 | 0,5 | | Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». | | | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», | беседа |
| 7 |  | | |  | | Пешка в игре. | | | 0,5 | 0,5 | | Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». | | | «Игра на уничтожение» (пешка против пешки. |  |
| 8 |  | | |  | | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья | | | 0,5 | 0,5 | | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. | | | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 9 |  | | |  | | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | | | 0,5 | 0,5 | | Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности | | | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 10 |  | | |  | | Слон в игре. | | | 0,5 | 0,5 | | Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | | | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 11 |  | | |  | | Ладья против слона. | | | 0,5 | 0,5 | | Ценность шахматных фигур. Способы защиты | | | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 12 |  | | |  | | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь | | | 0,5 | 0,5 | | Ценность шахматных фигур | | | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11«Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 13 |  | | |  | | Ферзь в игре. | | | 0,5 | 0,5 | | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | | | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». | игра |
| 14 |  | | |  | | Ферзь против ладьи и слона | | | 0,5 | 0,5 | | Сравнительная сила фигур. | | | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 15 |  | | |  | | Знакомство с шахматной фигурой. Конь. | | | 0,5 | 0,5 | | Ценность шахматных фигур. Способы защиты. | | | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 16 |  | | |  | | Конь в игре. | | | 0,5 | 0,5 | | Конь и его ходы. | | | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 17 |  | | |  | | Конь против ферзя, ладьи слона. | | | 0,5 | 0,5 | |  | | | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 18 |  | | |  | | Знакомство с пешкой | | | 0,5 | 0,5 | | Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. | | | . Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». | беседа |
| 19 |  | | |  | | Пешка в игре. | | | 0,5 | 0,5 | | Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.  Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика | | | Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 20 |  | | |  | | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | | | 0,5 | 0,5 | | Принципы игры в дебюте | | | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 21 |  | | |  | | Знакомство с шахматной фигурой. Король | | | 0,5 | 0,5 | | Мат в один ход | | | Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля). | беседа |
| 22 |  | | |  | | Король против других фигур. | | | 0,5 | 0,5 | | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | | | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». | тест |
| **5. Цель шахматной партии.** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 23 |  | | |  | | Шах | | | 0,5 | 0,5 | | Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. | | | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». | беседа |
| 24 |  | | |  | | Мат | | | 0,5 | 0,5 | | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | | | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». | беседа |
| 25 |  | | |  | | Ставим мат | | | 0,5 | 0,5 | | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | | | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». | игра |
| 26 |  | | |  | | Ничья, пат | | | 0,5 | 0,5 | |  | | | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». | игра |
| 27 |  | | |  | | Рокировка | | | 0,5 | 0,5 | |  | | | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». | беседа |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения.** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 28 | |  | | |  | | Шахматная партия. | | 0,5 | 0,5 | | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | | | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | игра |
| 29 | |  | | |  | | Шахматная партия. | | 0,5 | 0,5 | |  | | | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». | игра |
| 30 | |  | | |  | | Шахматная партия. | | 0,5 | 0,5 | |  | | | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. | игра |
| 31 | |  | | |  | | Шахматная партия. | | 0,5 | 0,5 | |  | | | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 32 | |  | | |  | | Шахматная партия. | | 0,5 | 0,5 | |  | | | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 33-34 | |  | | |  | | Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности.  Повторение программного материала | | 1 | 1 | | Повторение программного материала  Игровые дебюты | | | Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые». Игровая практика. | игра |
| Итого: | | | | | | | | | | | | | | | | 34ч |

**3.Календарно - тематическое планирование 3 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата | | Тема | Всего часов | | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся | Форма контроля |
| план | факт | теория | практика |
| **1. Шахматная доска** | | | | | | | | |
|  | 02.09 |  | История шахмат | 0,5 | 0,5 | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира  по шахматам. Игровая практика. | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира  по шахматам. Игровая практика. | беседа |
|  | 09.09 |  | Знакомство с шахматной доской | 0,5 | 0,5 | Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. |  |
| **2. Шахматные фигуры.** | | | | | | | | |
| 3 | 16.09 |  | Знакомство с шахматными фигурами | 0,5 | 0,5 | . Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая». | беседа |
| 4 | 23.09 |  | Шахматные фигуры | 0,5 | 0,5 | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая  и полная шахматная нотация. | беседа |
| **3. Начальная расстановка фигур**. | | | | | | | | |
| 5 | 30.09 |  | Начальное положение | 0,5 | 0,5 | 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 | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». | беседа |
| **4. Ходы и взятие фигур.** | | | | | | | | |
| 6 | 07.10 |  | Знакомство с пешкой. | 0,5 | 0,5 | Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», | беседа |
| 7 | 14.10 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья | 0,5 | 0,5 | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 8 | 21.10 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | 0,5 | 0,5 | Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 9 | 04.11 |  | Слон в игре. | 0,5 | 0,5 | . Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 10 | 11.11 |  | Ладья против слона. | 0,5 | 0,5 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 11 | 18.11 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь | 0,5 | 0,5 | Ценность шахматных фигур | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11«Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 12 | 25.11 |  | Ферзь в игре. | 0,5 | 0,5 | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». | игра |
| 13 | 02.12 |  | Ферзь против ладьи и слона | 0,5 | 0,5 | Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 14 | 09.12 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Конь. | 0,5 | 0,5 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты. | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 15 | 16.12 |  | Конь в игре. | 0,5 | 0,5 | Конь и его ходы. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 16 | 23.12 |  | Конь против ферзя, ладьи слона. | 0,5 | 0,5 |  | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 17 | 13.01 |  | Начальная расстановка фигур | 0,5 | 0,5 | . (Основная тема учебного курса.) 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 задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 18 | 20.01 |  | Расстановка фигур | 0,5 | 0,5 | Игра «на уничтожение», |  | игра |
| 19 | 27.01 |  | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | 0,5 | 0,5 | Принципы игры в дебюте | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 20 | 03.02 |  | Знакомство с шахматной фигурой. Король | 0,5 | 0,5 | Мат в один ход | Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля). | беседа |
| 21 | 10.02 |  | Король против других фигур. | 0,5 | 0,5 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». | тест |
| **5. Цель шахматной партии.** | | | | | | | | |
| 22 | 17.02 |  | Шах | 0,5 | 0,5 | Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». | беседа |
| 23 | 24.02 |  | Мат | 0,5 | 0,5 | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». | беседа |
| 24 | 02.03 |  | Ставим мат | 0,5 | 0,5 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». | игра |
| 25 | 09.03 |  | Ничья, пат | 0,5 | 0,5 |  | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». | игра |
| 26 | 16.03 |  | Рокировка | 0,5 | 0,5 |  | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». | беседа |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения.** | | | | | | | | |
| 27 | 23.03 |  | Шахматная партия. | 0,5 | 0,5 | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | игра |
| 28 | 06.04 |  | Шахматная партия. | 0,5 | 0,5 |  | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». | игра |
| 29 | 13.04 |  | Шахматная партия. | 0,5 | 0,5 |  | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. | игра |
| 30 | 20.04 |  | Шахматная партия. | 0,5 | 0,5 |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 31 | 27.04 |  | Шахматная партия. | 0,5 | 0,5 |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 32 | 04.05 |  | Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности. | 0,5 | 0,5 | Повторение программного материала | Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика. | игра |
| **7 Повторение программного материала** | | | | | | | | |
| 33 | 11.05 |  | Повторение программного материала | 0,5 | 0,5 | Игровые дебюты | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |
| 34-35 | 18.05  25.05 |  | Повторение программного материала | 0,5 | 0,5 | Игровые партии. | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |
| Итого: | | | | | | | | 35 ч. |

**3.Календарно - тематическое планирование 4 класс**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата | | Тема | Всего часов | | Деятельность учителя | Деятельность  обучающихся | Форма контроля |
| план | факт |
| план | факт |
| **1. Шахматная доска** | | | | | | |  | |
|  |  |  | История шахмат | 0,5 | 0,5 | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира  по шахматам. Игровая практика. | Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира  по шахматам. Игровая практика. | беседа |
|  |  |  | Знакомство с шахматной доской | 0,5 | 0,5 | Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения. | Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. |  |
| **2. Шахматные фигуры.** | | | | | | | | |
| 3 |  |  | Знакомство с шахматными фигурами | 0,5 | 0,5 | . Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая». | беседа |
| 4 |  |  | Шахматные фигуры | 0,5 | 0,5 | Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король | Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая  и полная шахматная нотация. | беседа |
| **3. Начальная расстановка фигур**. | | | | | | | | |
| 5 |  |  | Начальное положение | 0,5 | 0,5 | 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 | Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». | беседа |
| **4. Ходы и взятие фигур.** | | | | | | | | |
| 6 |  |  | Знакомство с пешкой. | 0,5 | 0,5 | Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», | беседа |
| 7 |  |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья | 0,5 | 0,5 | Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 8 |  |  | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | 0,5 | 0,5 | Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 9 |  |  | Слон в игре. | 0,5 | 0,5 | . Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 10 |  |  | Ладья против слона. | 0,5 | 0,5 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 11 |  |  | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь | 0,5 | 0,5 | Ценность шахматных фигур | Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», 11«Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 12 |  |  | Ферзь в игре. | 0,5 | 0,5 | Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». | игра |
| 13 |  |  | Ферзь против ладьи и слона | 0,5 | 0,5 | Сравнительная сила фигур. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 14 |  |  | Знакомство с шахматной фигурой. Конь. | 0,5 | 0,5 | Ценность шахматных фигур. Способы защиты. | Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 15 |  |  | Конь в игре. | 0,5 | 0,5 | Конь и его ходы. | Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». | игра |
| 16 |  |  | Конь против ферзя, ладьи слона. | 0,5 | 0,5 |  | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 17 |  |  | Начальная расстановка фигур | 0,5 | 0,5 | . (Основная тема учебного курса.) 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 задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». | беседа |
| 18 |  |  | Расстановка фигур | 0,5 | 0,5 | Игра «на уничтожение», |  | игра |
| 19 |  |  | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | 0,5 | 0,5 | Принципы игры в дебюте | Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». | игра |
| 20 |  |  | Знакомство с шахматной фигурой. Король | 0,5 | 0,5 | Мат в один ход | Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля). | беседа |
| 21 |  |  | Король против других фигур. | 0,5 | 0,5 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». | тест |
| **5. Цель шахматной партии.** | | | | | | | | |
| 22 |  |  | Шах | 0,5 | 0,5 | Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. | Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». | беседа |
| 23 |  |  | Мат | 0,5 | 0,5 | Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. | Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». | беседа |
| 24 |  |  | Ставим мат | 0,5 | 0,5 | Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. | Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». | игра |
| 25 |  |  | Ничья, пат | 0,5 | 0,5 |  | Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». | игра |
| 26 |  |  | Рокировка | 0,5 | 0,5 |  | Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». | беседа |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения.** | | | | | | | | |
| 27 |  |  | Шахматная партия. | 0,5 | 0,5 | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию | игра |
| 28 |  |  | Шахматная партия. | 0,5 | 0,5 |  | Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». | игра |
| 29 |  |  | Шахматная партия. | 0,5 | 0,5 |  | Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. | игра |
| 30 |  |  | Шахматная партия. | 0,5 | 0,5 |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 31 |  |  | Шахматная партия. | 0,5 | 0,5 |  | Закрепление программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения. | игра |
| 32 |  |  | Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности. | 0,5 | 0,5 | Повторение программного материала | Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика. | игра |
| **7 Повторение программного материала** | | | | | | | | |
| 33 |  |  | Повторение программного материала | 0,5 | 0,5 | Игровые дебюты | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |
| 34 |  |  | Повторение программного материала | 0,5 | 0,5 | Игровые партии. | Дидактические игры и задания. Игровая практика. | игра |
| Итого: | | | | | | | | 34 ч |

**4.Содержание программы**

**1 класс (33 часа; 1 час в неделю)**

**Раздел № 1.** ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

**Раздел №2.** ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

**Раздел №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.

**Раздел №4.** ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

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.

**Раздел №5.** ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

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

**Раздел №6.** ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

**2 класс (34 часа; 1 час в неделю)**

**Раздел № 1.** КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

**Раздел №2.** ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

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

**Раздел №3.** ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

**Раздел №4.** ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

**Раздел №5.** ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

**Раздел №6.** ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.

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

**3класс (34 часа;1 час в неделю)**

**Раздел № 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.

**4класс (34 часа;1 час в неделю)**

**Раздел № 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.

**Раздел № 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.

1. **Методическое обеспечение**

**Формы подведения итогов освоения курса:** игровые дебюты, игровые партии, тест.

**Занятия проводятся** в классе

**Перечень учебно-методических средств обучения и воспитания**

* **Необходимое оборудование:** шахматные доски, шахматные фигуры мультимедийные ресурсы: видеозаписи шахматных турниров, партий.
* **Техническое оснащение учебных занятий:** компьютер, проектор, экран.

**Учебно-методическое обеспечение программы.**

**Литература**

1. Сухин И. 1000 самых знаменитых шахматных комбинаций. – М.: Астрель, АСТ, 2001.
2. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
3. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
4. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
5. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.
6. Сухин И. Приключения в Шахматной стране.— М.: Педагогика, 1991.
7. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
8. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
9. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
10. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.

11 Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: 1998г.

*Дидактические шахматные сказки*

1. Сухин И. Котята-хвастунишки //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.
2. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
3. Сухин И. От сказки – к шахматам. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмыACT, 1993.
4. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Сухин И. Хвастуны в Паламеде.Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
5. Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

*Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах*

1. Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.
2. Добрыня, посол князя Владимира (былина). Драгунский В. Шляпа гроссмейстера. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.
3. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король .Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик. Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).Остер Г. Полезная девчонка. Пермяк Е. Вечный Король. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.
4. Сухин И. О злой волшебнице, драконе и Паламеде. Тихомиров О. Чемпион Гога Ренкин. Шаров А. Сказка о настоящих слонах.

*Стихотворения о шахматах и шахматистах*

1. Берестов В. В шахматном павильоне. Берестов В. Игра.Ильин Е. Приключения Пешки. – М.: ФиС, 1975.
2. Ильин Е. Средневековая легенда. Квитко Л. Турнир.Никитин В. Чья армия сильней? – Красноярск, 1977.
3. Сухин И. Волшебная игра.

*Художественная литература для детей по шахматной тематике*

1. Булычев К. Сто лет тому вперед. Велтистов Е. Победитель невозможного. Кассиль Л. Кондуит и Швамбрания. Крапивин В. Тайна пирамид. Кэрролл Л. Алиса в Зазеркалье. Лагин Л. Старик Хоттабыч. Надь К. Заколдованная школа. Носов Н. Витя Малеев в школе и дома. Носов Н. Незнайка в Солнечном городе. Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль. Раскатов М. Пропавшая буква. Семенов А. Ябеда-Корябеда и ее проделки. Сухин И. Страна Грез // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 4, 5.
2. Томин. Шел по городу волшебник. Чжан-Тянь-И. Секрет драгоценной тыквы. Чеповецкий Е. Приключения шахматного солдата Пешкина.

*Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками*

Дидактические игрушки: “Горизонталь – вертикаль”, “Диагональ” (материал – плотная бумага, ватман, картон).Шахматная матрешка. Шахматные пирамидки. Разрезные шахматные картинки. Шахматное лото. Шахматное домино. Кубики с картинками шахматных фигур. Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ). Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях. Летающие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные фигуры и указана их относительная ценность).Шахматная доска – куб с фрагментами доски (свидетельство на промышленный образец № 30936 от 28. 03. 1990 г., авторы; И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев). Набор фрагментов шахматной доски (приоритетный № 4336153/12 от 30. 11. 1987 г., авторы: И. Г. Сухин, Г. П. Кондратьев).

**Перечень ключевых слов.**

Безопасная позиция короля

Белые и черные поля

Борьба за центр

Быстрейшее развитие фигур

Гамбиты

Гармоничное пешечное расположение

Горизонталь, вертикаль

Двойной удар

Двойной шах

Двух- и трехходовые партии

Детский мат и защита от него

Диагональ

длинная и короткая рокировка

ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА

Достижение материального перевеса

Запись начального положения

Запись шахматной партии

ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Игра на мат с первых ходов

Ключевые поля

Краткая и полная шахматная нотация

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

Мат

Мат в один ход

Матовые комбинации на мат в 3 хода

Наказание “пешкоедов”

НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Начальное положение (начальная позиция)

Оппозиция

ОСНОВЫ ДЕБЮТА

ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ

ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ

Открытое нападение

Открытый шах

Пат

Понятие о темпе

Правило “квадрата”

Принципы игры в дебюте

Рождение шахмат

Связка в дебюте

Связка в миттельшпиле

Способы защиты

Сравнительная сила фигур

Тактические приемы

ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Ценность фигур

Чемпионы мира по шахматам

Шах

Шахматная доска

ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король)

Элементарные окончания