

Рассмотрено
Руководитель МО
М.А.Ибрагимова /
Протокол №
от «29» 08 2025 г.

Согласовано
Заместитель директора по ВР
МБОУ «СОШ №9» НМР РТ
М.Н.Кадриева /
от 29 08 2025 г.



Рабочая программа
кружка детского объединения
«Шахматы»
МБОУ «СОШ № 9» НМР РТ

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, КУРСА

2 класс

1.Шахматная доска

- Первое знакомство с Шахматным королевством.

Из истории шахмат.

- Шахматная доска - поле шахматных сражений:

Знакомство с основными понятиями:

Горизонтали, Вертикали, Диагонали

Дидактические игры и задания:

"Горизонталь". Двоих 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.

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").

2. Шахматные фигуры. Относительная ценность фигур.

- Шахматные фигуры. Первое знакомство.

«Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

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.

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

"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

- Начальная позиция.

Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: "Ферзь любит свой цвет".

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением 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.

4. Ходы и взятие фигур

- ПЕШКИ

Благородные пешки черно-белой доски.

«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила.

«Подножка» (правило взятие на проходе).

Дидактические игры и задания:

«В бой идут одни только пешки».

«Игра на уничтожение».

- КОРОЛЬ

Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

- ЛАДЬЯ

Ход, взятие.

Дидактические игры и задания:

Одна против пешек. Лабиринт.

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры».

- СЛОН

Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.

Легкая и тяжелая фигура.

Ладья против слона.

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Взятие", "Защита".

- ФЕРЗЬ

«Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя.

Ход, взятие.

Ферзь против ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Кратчайший путь".

- КОНЬ

Ход, взятие, сила.

Игра конем на усеченной доске.

Конь против ферзя, ладьи, слона

Дидактические игры и задания: "Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь".

5. Цель шахматной партии

- Относительная ценность фигур.

Ценность фигур.

Сравнительная сила фигур.

Дидактические игры и задания:

"Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько?"

"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.

- Шах.

Что такое шах. Понятие о шахе.

Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

Защита от шаха.

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.

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

- Мат - цель игры.

Техника матования одинокого короля:

Две ладьи против короля.

Ферзь и ладья против короля.

Дидактические игры и задания:

"Шах или мат". Шах или мат черному королю? "Мат или пат".

Решение шахматных задач и упражнений.

- Ничья.

Варианты ничьей.

Пат. Отличие пата от матов. Примеры на пат.

Дидактическое задание:

"Пат или не пат".

- Рокировка.

Длинная и короткая рокировка.

Правила рокировки.

Дидактическое задание:

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

6. Всеми фигурами из начального положения.

- Шахматная партия.

Начало шахматной партии.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Правила и законы дебюта.

Игра всеми фигурами из начального положения.

- Короткие шахматные партии.
- Занимательные страницы шахмат.

Шахматные сказки.

3 класс

1. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

2. Основы дебюта.

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

1. *Быстрейшее развитие фигур.* Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».
2. *Борьба за центр.*
3. *Безопасная позиция короля.* Значение рокировки.
4. *Гармоничное пешечное расположение.* Разумная игра пешками.

Классификация дебютов.

Дидактические задания.

«**Мат в один ход**». «Поставь мат в один ход нерокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«**Поймай ладью**». «**Поймай ферзя**». Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«**Выведи фигуру**». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«**Поставь мат «повторюшке» в один ход**». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«**Мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?**». Надо определить, не нарушают ли белые правила игры, если рокируют.

«**Чем бить фигуру?**». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«**Сдвой противнику пешки**». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

3. Основы миттельшпилля.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о **тактике**. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о **стратегии**. Пути реализации материального перевеса.

Дидактические задания.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и оставаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

4. Основы эндшпилля.

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 два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

«Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». 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 нужно добиться ничьей.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, КУРСА

Личностные результаты

- 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

- 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.

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности на занятиях с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий на занятии.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на занятиях.
- Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).
- Уметь организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.).

Познавательные УУД:

- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую, находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе, на улице, дома и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (команде). Средством формирования этих действий служит организация работы в парах и малых группах.

Предметные результаты

- 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.

Тематическое планирование

2 класс

№	Наименование разделов и тем	Количество часов	Форма проведения
1.	Шахматная доска	4	Беседа, игра
2.	Шахматные фигуры. Относительная ценность фигур.	4	Беседа, игра
3.	Начальная расстановка фигур	4	Беседа, игра
4.	Ходы и взятие фигур	26	Беседа, игра, турнир
5.	Цель шахматной партии	19	Беседа, игра
6.	Всеми фигурами из начального положения.	12	Беседа, игра
Итого:		68 ч	

3 класс

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов	Форма проведения
1.	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	10 ч	Беседа, игра
2.	Основы дебюта.	26 ч	Беседа, игра
3.	Основы миттельшпиля.	10 ч	Беседа, игра
4.	Основы эндишпиля.	18 ч	Беседа, игра
5.	Обобщение.	4 ч	Турнир
ИТОГО:		68 ч	

Календарно-тематическое планирование
2 класс

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Дата	
			План	Факт
1.	Шахматная доска	2		
2.	Шахматная доска. Закрепление	2		
3.	Шахматная доска. Викторина	2		
4.	Шахматные фигуры. Относительная ценность фигур	2		
5.	Шахматные фигуры. Относительная ценность фигур. Закрепление	2		
6.	Начальная расстановка фигур	2		
7.	Начальная расстановка фигур. Закрепление	2		
8.	Ходы и взятие фигур. Пешка	2		
9.	Ходы и взятие фигур. Пешка. Закрепление	2		
10.	Ходы и взятие фигур. Ладья	2		
11.	Ходы и взятие фигур. Ладья Закрепление. Игра « <i>Две фигуры против целой армии</i> »	2		
12.	Ходы и взятие фигур. Слон	2		
13.	Ходы и взятие фигур. Слон. Закрепление. Игра « <i>Убери лишние фигуры</i> »	2		
14.	Ходы и взятие фигур. Ферзь	2		
15.	Ходы и взятие фигур. Ферзь. Закрепление. Игра « <i>Неотвратимый мат</i> »	2		
16.	Ходы и взятие фигур. Конь	2		
17.	Ходы и взятие фигур. Конь. Закрепление. <i>Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости»</i>	2		
18.	Ходы и взятие фигур. Конь. Викторина	2		
19.	Ходы и взятие фигур. Король	2		
20.	Ходы и взятие фигур. Король. <i>Просмотр диафильма «Второй шаг в мир шахмат»</i>	2		
21.	Цель шахматной партии. Шах	2		
22.	Цель шахматной партии. Шах. Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа) Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха»	2		
23.	Цель шахматной партии. Мат. Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой	2		
24.	Цель шахматной партии. <i>Дидактические задания «Мат или не мат»</i>	2		
25.	Цель шахматной партии. Мат. <i>Дидактические задания «Мат в один ход»</i>	2		
26.	Цель шахматной партии. Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций	2		
27.	Цель шахматной партии. Мат. Пат. <i>Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат»</i>	2		
28.	Цель шахматной партии. Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки	2		
29.	Цель шахматной партии. Рокировка. <i>Дидактическое</i>	2		

	<i>задание «Рокировка»</i>			
30.	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию)	2		
31.	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта	2		
32.	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия. Игра «всеми фигурами из начального положения»	2		
33.	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия. <i>Дидактическая игра «Два хода»</i>	2		
34.	Всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия. Демонстрация коротких партий. Итоговая игра	2		

Календарно-тематическое планирование
3 класс

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии	10 ч		
1.	Повторение пройденного. Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. <i>Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».</i>	2	05.09 08.09	
2.	Повторение пройденного материала. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). <i>Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат» и «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат».</i>	2	12.09 15.09	
3.	Повторение пройденного материала. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. <i>Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат».</i> <i>Игровая практика.</i>	2	19.09 22.09	
4.	Повторение пройденного материала. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, диагоналей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода (с жертвой и без жертвы материала).	2	26.09 29.09	
5.	Три стадии шахматной партии. Три стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндишпиль. Двух- и трехходовые партии.	2	03.10 06.10	
	Основы дебюта	26 ч		
6.	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них	2	10.10	

	одной из сторон. <i>Дидактическое задание «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии).</i>		13.10	
7.	Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. <i>Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя».</i>	2	17.10 20.10	
8.	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. <i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от маты».</i>	2	24.10 07.11	
9.	Основы дебюта. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. <i>Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в один ход», «Защитись от маты».</i>	2	10.11 14.11	
10.	Основы дебюта. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». <i>Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повторюшке», «Выиграй фигуру у «повторюшки».</i>	2	17.11 21.11	
11.	Принципы игры в дебюте. Принцип быстрейшего развития фигур. Темпы. Гамбиты. Принципы игры в дебюте. Принцип быстрейшего развития фигур. Темпы. Гамбиты. <i>Дидактическое задание «Выведи фигуру».</i>	2	24.11 28.11	
12.	Основы дебюта. Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. Наказания за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). <i>Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыши материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».</i>	2	01.12 05.12	
13.	Основы дебюта. Борьба за центр. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. <i>Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру»</i>	2	08.12 12.12	
14.	Принципы игры в дебюте. Рокировка. Правила рокировки. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. <i>Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокированному королю», «Поставь мат в два хода нерокированному королю», «Не получат ли белые мат, если рокируют?».</i>	2	15.12 19.12	
15.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки? <i>Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдай противнику пешки».</i>	2	22.12 26.12	
16.	Основы дебюта. Связка в дебюте. Связка в дебюте. Полная и неполная связка. <i>Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Успешное развязывание», «Сдай противнику пешки».</i>	2	29.12 12.01	

17.	Основы дебюта. Классификация дебютов. Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	2	16.01 19.01	
18.	Как изучать дебюты. Общие советы о том, как изучать дебют. Тренировка в разыгрывании дебюта.	2	23.01 26.01	
	Основы миттельшиля		10 ч	
19.	Основы миттельшиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшиле. Правила миттельшиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшиле.	2	30.01 02.02	
20.	Основы миттельшиля. Понятие о тактике. Связка в миттельшиле. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшиле. <i>Дидактическое задание «Выигрыши материала».</i>	2	06.02 09.02	
21.	Основы миттельшиля. Двойной удар. Тактические приемы. Двойной удар. <i>Дидактическое задание «Выигрыши материала».</i>	2	13.02 16.02	
22.	Основы миттельшиля. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. <i>Дидактическое задание «Выигрыши материала».</i>	2	20.02 27.02	
23.	Основы миттельшиля. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	2	02.03 06.03	
	Основы эндшиля		18 ч	
24.	Основы эндшиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). <i>Дидактические задания «Выигрыши материала», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>	2	09.03 13.03	
25.	Основы эндшиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). <i>Дидактические задания «Выигрыши фигуры», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>	2	16.03 20.03	
26.	Основы эндшиля. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). <i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».</i>	2	23.03 27.03	
27.	Основы эндшиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». <i>Дидактическое задание «Квадрат».</i>	2	06.04 10.04	
28.	Основы эндшиля. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей	2	13.04	

	пешке. Оппозиция. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. Оппозиция. <i>Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыши ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>		17.04	
29.	Основы эндшпилля. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. <i>Дидактические задания «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыши ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>	2	20.04 24.04	
30.	Основы эндшпилля. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. Ключевые поля. <i>Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыши ли ничья?», «Куда отступить королем?».</i>	2	27.04 04.05	
31.	Основы эндшпилля. Удивительные ничейные положения. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. <i>Дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».</i>	2	08.05 11.05	
32.	Основы эндшпилля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле .Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	2	15.05	
	Обобщение	4 ч		
33.	Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	2	18.05 22.05	
34.	Повторение программного материала. Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.	2	25.05	

Лист изменений в тематическом планировании

№ записи	Дата	Изменения, внесенные в КТП	Причина	Согласование с зам.директора по ВР