

Приложение к основной общеобразовательной программе
начального общего образования
МКОУ «Мостовская средняя общеобразовательная школа»
согласовано на педагогическом совете
протокол № 1 от 22.08.2022г.
утверждено приказом директора
№ 140 ОД от 22.08.2022г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
физкультурно – спортивной направленности**

«Шахматная гостиная»

Уровень усвоения программы: ознакомительный, базовый

Возраст учащихся 5 - 10 лет.

Срок реализации 3 года.

Автор-составитель:
Маланина Татьяна
Викторовна

с. Мостовское 2021 г

Паспорт программы

Фамилия автора-составителя программы	Т.В. Маланина
Учреждение	Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение «Мостовская средняя общеобразовательная школа»
Наименование программы	«Шахматная гостиная»
Детское объединение	РДШ
Тип образовательной программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Направленность программы	физкультурно – спортивная
Образовательная область	Учебно-познавательная
Возраст учащихся	5-10 лет
Срок обучения	3 года
Объем часов по годам обучения	34
Уровень усвоения программы	Базовый
Цель программы:	Создание условий для развития личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, а также обладающей такими качествами как целеустремлённость и настойчивость в достижении цели, через овладение общеразвивающими и спортивными навыками шахматной игры.
Вид программы	Модифицированная, программа разработана на основе программы И.Г. Сухина
С какого года реализуется программа	с 2020 года

Содержание

ПАСПОРТ программы.....	стр.2
Лист обновления программы	
1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ »	
1.1.Пояснительная записка.....	стр.4
1.2.Цель и задачи программы.....	стр.5
1.3 Планируемые результаты	стр.6
1.4. Учебно-тематический план.....	стр.7
1.5. Содержание и методическое обеспечение программы.....	стр. 10
2.«КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	
2.1. Условия реализации программы.....	стр.14
2.2. Формы аттестации\ контроля	стр.14
2.3.Оценочные материалы	стр.15
2.4.Методические материалы.....	стр. 15
2.5.Список литературы(для педагогов и учащихся).....	стр.16
3. Приложения	

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Нормативно-правовой аспект:

Программа «Шахматная гостиная» составлена в соответствии с основными нормативными документами, положенными в основу общеразвивающей. В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации». от 29.12.2012 № 273-ФЗ -Концепция развития дополнительного образования детей (Утверждена распоряжением Правительства РФ от 4. 09. 2014 г. № 1726-р).
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41)¹. Сан Пин 2.4.4.3172-14 устанавливают требования к организации образовательного процесса.
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»² (Приказ Минтруда и соц. защиты РФ от 8.09.2015 № 613 н).
- Концепция развития системы дополнительного образования детей и молодежи в Курганской области от 17.06. 2015 г.
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ, ИРОСТ Г. Курган, 2017г.
- Конституция РФ;
- Конвенция ООН о правах ребёнка;
- Федеральный закон «О безопасности дорожного движения»;
- Закона Российской Федерации «О безопасности», «Правил безопасного поведения учащихся на улицах и дорогах».
- Устав МКОУ «Мостовская СОШ»;

Направленность программы.

Данная программа по шахматам для 1-4 класса составлена на основе авторской программы курса «Шахматы в школе» для начальных общеобразовательных учреждений разработанной И.Г. Сухиным.

Направленность физкультурно-спортивная, но уроки рассчитаны на раскрытие творческих способностей учащихся.

Введение предмета “Шахматы ” позволяет сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, работа с медиаресурсами и т. д.

Занятия проходят чаще коллективные с обсуждением материала и учебных задач на демонстрационной доске, а также групповые (по 2 человека-игрока) с разыгрыванием заданных комбинаций или полной игры из начального положения.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе внеурочной деятельности, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

Отличительной особенностью программы поэтапное освоение учащимися, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.

- Индивидуального подхода к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом “ситуации успеха” для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.

-В использовании во время процесса обучения электронных образовательных ресурсов, а именно компьютерных образовательных шахматных программ.

Адресат программы: программа рассчитана на учащихся в возрасте 5-10 лет

Возраст учащихся 5-10 лет.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 3 года

Годовая нагрузка – 34 часа

Недельная нагрузка -1 час. Продолжительность занятия - 40 минут.

Занятия проводятся 1 раз в неделю

Форма обучения и виды занятий

Форма обучения - индивидуально-групповая; - индивидуальная; - групповая.

Виды занятий: теоретические, и практические занятия и т.д.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы:

Создание условий для развития личности ребёнка, способной к логическому и аналитическому мышлению, а также обладающей такими качествами как целеустремлённость и настойчивость в достижении цели, через овладение общеразвивающими и спортивными навыками шахматной игры.

Задачи программы:

Обучающие:

- Формирование универсальных учебных действий по предмету.
- Овладение учащимися знаниями теории и практики шахматной игры.
- Формирование и развитие у учащихся на основе теоретических и практических занятий навыков ведения шахматной борьбы при помощи коллективного обсуждения шахматной стратегии и тактики.
- Формирование навыков индивидуального и коллективного творчества с целью подготовки шахматистов – разрядников.
- Подготовка к успешным выступлениям на различных соревнованиях.

- Выявление способных и талантливых спортсменов для дальнейшего совершенствования спортивного мастерства.
- Использование новейших электронных и компьютерных технологий для изучения и получения учащимися шахматного опыта.

Воспитывающие:

- Воспитание общекультурных компетенций: умение применять на практике полученные шахматные знания, применять теорию на соревнованиях, грамотно вести шахматную борьбу за доской.
- Воспитание и развитие интереса учащихся к шахматам, к самостоятельной работе и творчеству.
- Формирование высоконравственного, творческого и компетентного гражданина России.
- Формирование социально-нравственных и культурных ценностей человека.
- Формирование устойчивой мотивации к занятиям шахматами и на участие в различных шахматных турнирах, соревнованиях района, города и области.
- Пропаганда шахматного спорта.
- Формирование навыка дисциплины, чувства коллективизма, ответственности.

Развивающие:

- Развитие у учеников инициативы, логики, памяти, внимания, пространственного мышления, индивидуальности, самообладания, самостоятельности, эстетического вкуса и понимания красоты шахматных этюдов и комбинаций.
- Развитие мотивации личности к познанию и творчеству.
- Развитие личностного потенциала.
- Развитие коммуникативных навыков и качеств личности.
- Формирование навыков здорового образа жизни.
- Развитие качеств «сильной личности», уверенности в себе.

1.3. Планируемые результаты

Личностные результаты:

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования

- *Определять и высказывать* самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

Обучающийся научится:

- Определять и формулировать цель деятельности.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

Обучающийся научится:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур и т.д.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД

Обучающийся научится:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (шахматная нотация).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в образовательном учреждении и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

Обучающиеся будут знать:

- шахматные термины;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

У них разовьются умения и навыки:

• создавать и парировать многочисленные угрозы (например, вилки, связки или открытое нападение);

- использование понятий темпа и промежуточного хода;
- различным дебютным ловушкам;
- сложным тактическим приемам: отвлечению, завлечению, блокировке и др.;
- использованию форсированной игры, умению рассчитывать на 2-3, а в некоторых позициях на большее количество ходов вперед;
- основам эндшпиля на примере простых окончаний, таких как король с пешкой против короля;
- простейшим стратегическим приемам в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- решению сложных творческих задач по тактике, соединяющих в себе несколько приемов (например, отвлечение, блокировку и вилку).

1.4. Учебно-тематический план

Учебно-тематический план

Первый год обучения

№	Перечень модулей, разделов, тем	Количество часов	В том числе	
			теоретических	практических
1	Шахматная доска	3	1,5	1,5
2	Шахматные фигуры	1	0,5	0,5
3	Начальное положение	1	0,5	0,5
4	Ходы и взятие фигур	18	9	9
5	Цель шахматной партии.	7	3	4
6	Игра всеми фигурами из начального положения	3	1	2
7	Повторение программного материала	1	-	1
8	Итого:	34	15,5	18,5

Второй год обучения

№ п/п	Перечень модулей, разделов, тем	Кол-во часов	В том числе	
			теоретических	практических
1	Повторение пройденного материала	2	1	1
2	Краткая история шахмат	1	0,5	0,5
3	Шахматная нотация	2	1	1
4	Ценность шахматных фигур	4	2	2
5	Техника матования одинокого короля	4	2	2
6	Достижение мата без жертвы материала	3	1,5	1,5
6	Шахматная комбинация	15	7	8
7	Повторение программного материала	3		3
8	Итого:	34	15	19

Третий год обучения

№ п/п	Перечень модулей, разделов, тем	Кол-во часов	В том числе	
			теоретических	практических
1	Повторение пройденного материала	3	3	
2	Основы дебюта	12	11	1
3	Основы миттельшпиля	8	7	1
4	Основы эндшпиля	8	7	1
5	Повторение программного материала	3	2	1
6	Итого:	34	30	4

1.5. Содержание и методическое обеспечение программы

№	Тема занятия	Количество часов			Содержание	Формы контроля
		Об щ.	Тео р.	Пра к.		
1.	Шахматная доска	3	1,5	1,5	Чтение и инсценировка 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. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котятта-хвастунишки". Расположение доски между партнерами. 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. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина "Приключения в Шахматной стране" (М.: Педагогика, 1991. – с. 132–135) или дидактической сказки "Лена, Оля и Баба Яга" (читается и инсценируется	Наблюдение, беседа решение задач

					фрагмент сказки; с. 3–14). Дидактическое задание "Диагональ".	
2.	Шахматные Фигуры	1	0,5	0,5	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая",	Наблюдение, беседа решение задач
3.	Начальное положение	1	0,5	0,5	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".	Наблюдение, беседа
4.	1. Ходы и взятие Фигур. Ладья. 2. Ходы и взятие Фигур. Ладья. 3. Ходы и взятие Фигур. Слон. 4. Ходы и взятие Фигур. Слон. 5. Ходы и взятие Фигур. Ладья против слона. 6. Ходы и взятие Фигур. Ферзь. 7. Ходы и взятие Фигур. Ферзь. 8. Ходы и взятие Фигур. Ферзь против ладьи и слона. 9. Ходы и взятие Фигур. Конь. 10. Ходы и взятие Фигур. Конь. 11. Ходы и взятие Фигур. Конь против ферзя, ладьи, слона. 12. Ходы и взятие Фигур. Пешка. 13. Ходы и взятие	18	9	9	Место фигур в начальном положении. Ход. Взятие. Термин "стоять под боем". Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Выиграй фигуру "Двойной удар", "Ограничение подвижности". Проверочная работа №1	Наблюдение, беседа решение задач

	Фигур. Пешка. 14. Ходы и взятие Фигур. Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня. 15. Ходы и взятие Фигур. Король. 16. Ходы и взятие Фигур. Король против других фигур. 17. Ходы и взятие Фигур. Король против других фигур. 18. Ходы и взятие Фигур.					
5.	1. Цель шахматной партии . Шах. 2. Цель шахматной партии .Шах. 3. Цель шахматной партии .Мат. 4. Цель шахматной партии . Мат в один ход. 5. Цель шахматной партии .Мат в один ход: сложные случаи с большим числом фигур. 6. Цель шахматной партии . Ничья,пат. 7. Цель шахматной партии . Рокировка.	7	3	4	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах". Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход". Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход". Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат". Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".	Наблюдение, беседа решение задач
6.	Игра всеми фигурами из начального положения	3	1	2	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода". Самые общие рекомендации о	Наблюдение, беседа решение задач

					принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	
7.	Повторение пройденного материала	1	-	1	Проверочная работа №2	Наблюдение, беседа решение задач
	Итого	34	15,5	18,5		

Второй год обучения

№	Тема занятия	Количество часов			Содержание	Формы контроля
		Общ.	Теор.	Прак.		
1.	Повторение пройденного материала	2	1	1	Просмотр диафильма “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). 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.	Наблюдение, беседа
2.	Краткая история шахмат	1	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. Просмотр диафильма “Анатолий Карпов – чемпион	Наблюдение, беседа

					мира”. Игровая практика.	
3.	Шахматная нотация	2	1	1	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “Какого цвета поле”, “Кто быстрее”. “Вижу цель”. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: “Король с e1 – на e2”. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии). .	Наблюдение, беседа, решение задач
4.	1. Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. 2. Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. 3. Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. 4. Ценность шахматных фигур. Защита.	4	2	2	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ферзя). Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика. Игровая практика. Понимать ценность фигур. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактическое задание “Защита” (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Защита. Дидактическое задание “Защита” (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	Наблюдение, беседа, решение задач

					Проверочная работа №1	
5.	1. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. 2. Техника матования одинокого короля Ферзь и ладья против короля. 3. Техника матования одинокого короля. Ферзь и короли против короля. 4. Техника матования одинокого короля Ладья и король против короля.	4	2	2	Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Ферзь и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика. Знать: как могут действовать две ладьи против короля, как могут действовать ладья и король против короля. Что такое оппозиция.	Наблюдение, беседа решение задач
6.	1. Достижение мата без жертвы материала. Мат в два хода в эндшпиле. 2. Достижение мата без жертвы материала. Мат в два хода в миттельшпиле. 3. Достижение мата без жертвы материала. Мат в два хода в дебюте.	3	1,5	1,5	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактическое задание	Наблюдение, беседа решение задач

					“Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.	
7.	1. Шахматная комбинация . Тема завлечения. 2. Шахматная комбинация. Тема отвлечения. 3. Шахматная комбинация. Тема блокировки. 4.Шахматная комбинация. Тема разрушения королевского прикрытия. 5. Шахматная комбинация. Тема освобождения пространства. 6.Шахматная комбинация. Сочетание тематических приемов. 7.Шахматная комбинация. Комбинации ведущие к достижению материального перевеса. 8. Шахматная комбинация. Комбинации ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. 9. Шахматная комбинация. Комбинации ведущие к достижению материального перевеса. Тема	15	7	8	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика на каждом уроке. Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема “рентгена”. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика. Знать матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема рентгена. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактическое задание	Наблюдение, беседа решение задач

	превращения пешки. 10. Шахматная комбинация. Комбинации ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тематических приемов. 11. Шахматная комбинация. Комбинация для достижения ничьей. 12. Шахматная комбинация. Комбинация на вечный шах. 13. Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте. 14. Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.(более сложные примеры) 15. Шахматная комбинация. Проверочная работа.				“Выигрыш материала”. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактическое задание “Проведи пешку в ферзи”. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Проверочная работа №2	
8.	Повторение программного материала	3		3	Игровая практика. Демонстрация различных партий. Проверочная работа №3 Знать: Все ранее изученные комбинации	Наблюдение, беседа
	Итого	34	15	19		

Третий год обучения

№	Тема занятия	Количество часов	Содержание	Формы контроля
---	--------------	------------------	------------	----------------

		Общ.	Теор.	Прак.		
1.	Повторение программного материала	3	1,5	1,5	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране.» Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).	Наблюдение, беседа решение задач
2.	1. Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. 2. Основы дебюта. «Детский мат», Защита. 3. Основы дебюта. Угрозы детского мата в дебюте. 4. Основы дебюта «Повторюшка-хрюшка». 5. Основы дебюта. Быстрое развитие фигур, наказание за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. 6. Основы дебюта. Борьба за центр. Гамбит. 7. Основы дебюта. Безопасное положение короля. Рокировка.	12	6	6	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. Проверочная работа №1 <i>Дидактические задания</i> “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”,	Наблюдение, беседа решение задач

	8. Основы дебюта. «Пешкоедство» 9. Основы дебюта. Связка. 10. Основы дебюта. Открытые, полуоткрытые дебюты. 11. Основы дебюта. Закрытые дебюты. 12. Основы дебюта. Проверочная работа.			“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.	
3.	1. Основы Миттельшпиля . Тактические приемы. 2. Основы Миттельшпиля Связка в миттельшпиле. 3. Основы Миттельшпиля . Двойной удар. 4. Основы Миттельшпиля . Открытое нападение. 5. Основы Миттельшпиля . Открытый шах. 6. Основы Миттельшпиля . Двойной шах. 7. Основы Миттельшпиля . Матовые комбинации на мат в три хода. 8. Основы Миттельшпиля . Комбинации ведущие к достижению материального перевеса.	8	4	4	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. Проверочная работа №2 <i>Дидактические задания</i> “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	Наблюдение, беседа решение задач

					пожертвовать материал и добиться ничьей.	
4.	1. Основы эндшпиля. Ферзь против слона, коня, ладьи. 2. Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. 3. Основы эндшпиля. Матование слоном, конем. 4. Основы эндшпиля. Пешка против короля. 5. Основы эндшпиля. Правило «Квадрата» 6. Основы эндшпиля. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. 7. Основы эндшпиля. Оппозиция. 8. Основы эндшпиля. Проверочная работа.	8	4	4	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 эндшпиль. Проверочная работа №3 <i>Дидактические задания</i> “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”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру. “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. “Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.	Наблюдение, беседа решение задач

					“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.	
5.	Повторение программного материала	3		3	Проверочная работа №4 Принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; Игровая практика.	Наблюдение, беседа решение задач
	Итого	34	15,5	18,5		

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы

Для успешной реализации программы требуется материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет, оборудованный компьютером, демонстрационной доской, стеллажами для хранения литературы, наглядных пособий, партами, стульями, шахматы.
- комплект инструментов: простой карандаш, цветные карандаши, ручка, тетрадь.

2.2 Формы аттестации

1. Беседа
2. Наблюдение
3. Взаимоконтроль
4. Решение шахматных задач
5. Тестирование

Форма промежуточной аттестации: выполнение контрольных заданий.

2.3. Оценочные материалы

1. Тесты, задачи по шахматам. (Приложение 2.)
2. Шахматные турниры, конкурсы.

2.4. Методические материалы

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать наглядные пособия следующих видов:

- Демонстрационная доска, фигуры.
- Шахматные доски, шахматные часы.

- Портреты шахматистов.
- Ноутбуки и компьютерные программы для игры в шахматы.
- Тетради для записи партий.
- Наглядное пособие по темам.
- Сборники комбинаций.
- Сборники задач и позиций.

Формы и методы работы

- Тематические занятия;
- Игровые уроки;
- Конкурсы;
- Соревнования;
- Практический;
- Наглядный;
- Словесный;
- Работа с книгой;
- Видеометод;
- решение учащимися различных комбинаций, этюдов, позиций, задач;
- разбор и анализ партий.

2.5. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. - Обнинск: Духовное возрождение, 2013.
2. П. А. Чернышев, И. В. Глек, М. И. Викирчук - «Шахматы. Тактика. 7—9 классы» под ред. международного гроссмейстера, заслуженного тренера ФИДЕ И. В. Глека. — М. :Дрофа, 2019. — 276, [4] с.
3. Учебные пособия.
 - 2000 шахматных задач 1-2 разряд.
 - В.Костров, Б. Белявский – Шахматный решебник.
 - В.Костров, П. Рожков - Шахматный решебник. Книга В.
 - В.Костров, Б. Белявский – Как играть шахматные окончания.

Интернет ресурсы:

1. - «Шахматная школа для начинающих»;
2. - «Шахматная школа для шахматистов IV – II разрядов»;
3. - «Шахматная тактика»;
4. - «Шахматные дебюты»;
5. - «Шахматная стратегия»;
6. - «Шахматные комбинации»;

Список литературы для детей:

1. Гик Я.И. Беседы о шахматах: Кн. Для учащихся. – М.: Просвещение, 1985.
3. Журавлев Н.И. Шаг за шагом. - М.: ФиС, 1986.
4. Костьев А.Н. . Уроки шахмат. / М: ФиС, 1984.

Приложение №1

1. Критерии оценки уровня обученности

Педагогический контроль. Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка. Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее 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 используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач.

Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

Виды контроля:

- текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- промежуточный контроль проводится в форме тестирования, выполнения тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменного опроса для определения объема освоенных теоретических знаний.
- итоговая аттестация, проводится в конце каждого учебного года в форме контрольных испытаний.

Классификация уровней освоения программы

- Низкий - Решение 0-5 контрольных заданий. Результат в учебно-тренировочном турнире ниже 40%.
- Средний - Решение 6-9 контрольных заданий. Результат в учебно-тренировочном турнире 40 –60%3
- Высокий - Решение 10-12 контрольных заданий. 60-100%.

Первый год обучения.

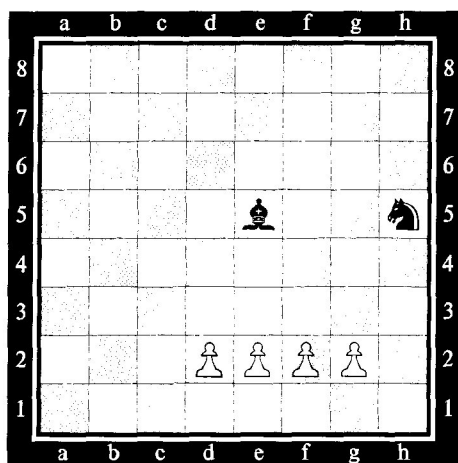
Приложение №1

Проверочная работа 1

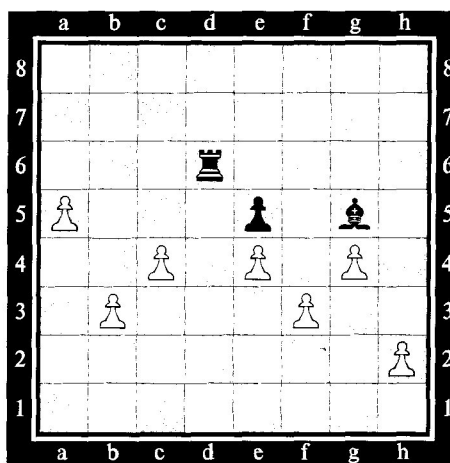
Вариант 1

Тема: Пешка

1. Напади одной из белых пешек на чёрную фигуру за один ход. Под бой пешку ставить нельзя. Стрелкой укажи верный ход.

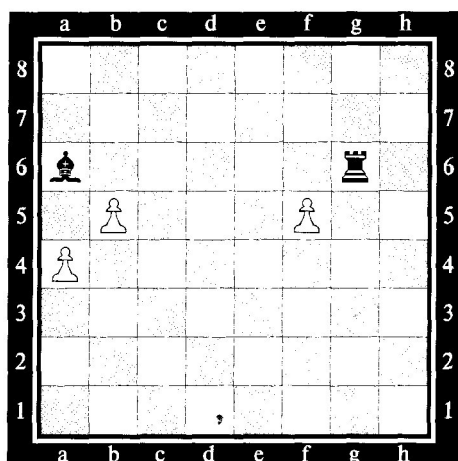


№ 1

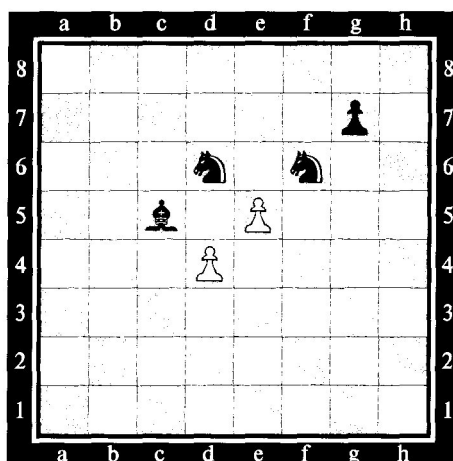


№ 2

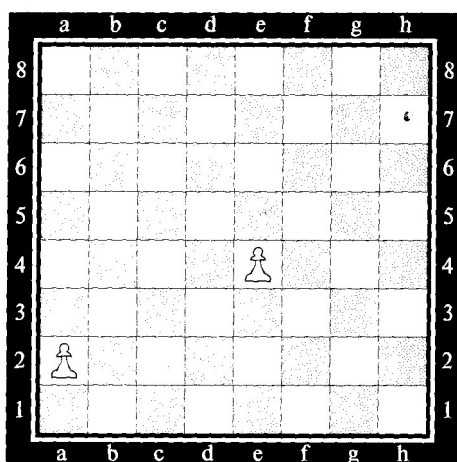
2. Побей одной из незащищённую фигуру белых пешек за один ход и покажи этот ход стрелкой.



№ 1



№ 2

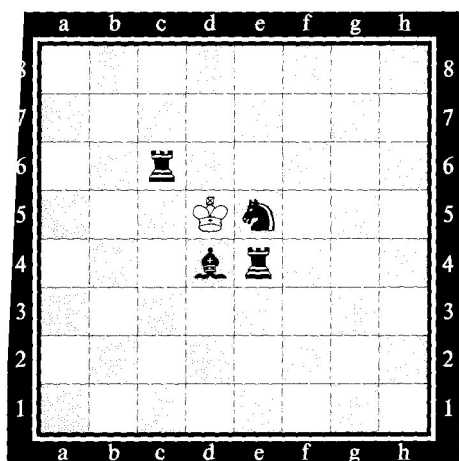


3. Запиши ответ цифрой. 1) сколько букв в слове «пешка»?
 2) сколько различных возможностей имеет пешка в начальном положении?
 3) сколько ходов может сделать пешка из центрального поля? —
 4) на сколько различных сторон может бить пешка, расположенная в центре? На
 5) сколько пешек в армии чёрных?
 4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:
 1) хотя бы одна из пешек может из начального положения за один ход попасть в центр?
 2) пешка превращается в фигуры?
 3) пешка может с белого поля пойти на белое? ____
 4) пешке за один ход разрешается бить две фигуры?
 5) пешки перемещаются только по белым полям? ____
 6) белая пешка может бить с чёрного поля на чёрное?
 7) пешка бьёт по вертикали?

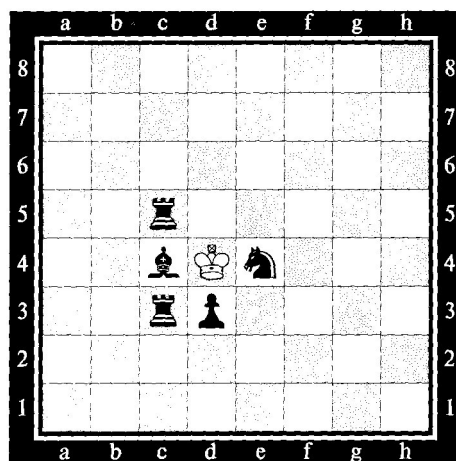
Вариант 2

Тема: король

1. Побей королём за один ход незащищённую игру и покажи этот ход стрелкой.

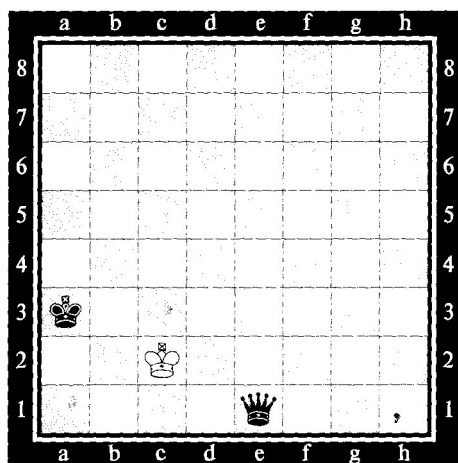


№ 1

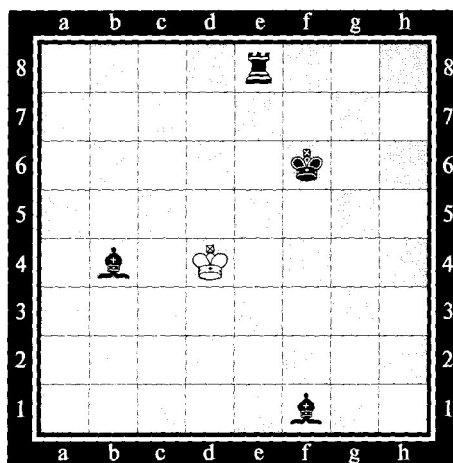


№ 2

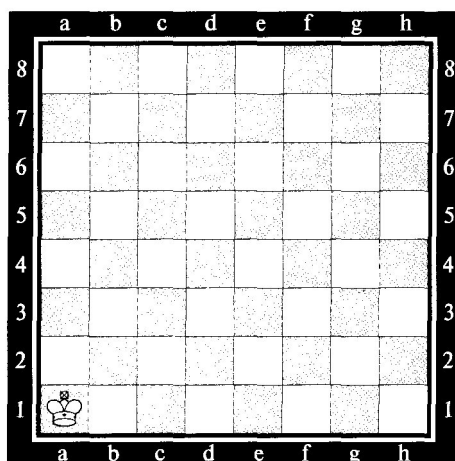
2. Сделай белыми единственно возможный ход и покажи его стрелкой.



№ 1



№ 2



3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти король из углового поля за один ход —
- 2) сколько ходов по горизонтали может сделать король из углового поля? —
- 3) в скольких направлениях может пойти король из углового поля? В —
- 4) за сколько ходов король дойдёт из углового поля до ближайшего центрального поля? За —
- 5) сколько королей в армии белых фигур?

4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) король может за один ход из углового поля пойти в центр?
- 2) король может передвигаться по диагонали?
- 3) король — главная фигура?
- 4) короля можно ставить под бой? _____
- 5) чёрный король может побить чёрного ферзя?
- 6) король может бить защищённую фигуру?
- 7) белый и чёрный короли могут стоять на соседних полях? _____

Приложение

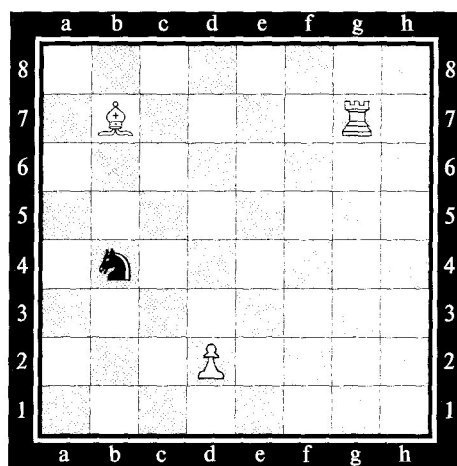
№2

Проверочная работа №2

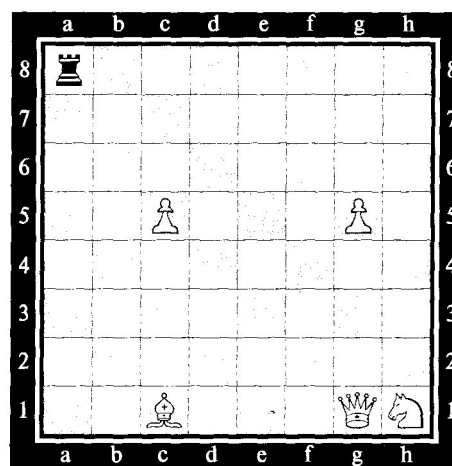
Вариант 1

Тема: Повторение программного материала

1. Напади за один ход одной из белых фигур на чёрную. Стрелкой укажи верный ход.

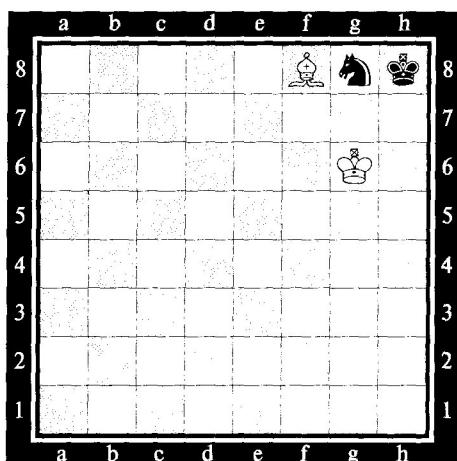


№ 1

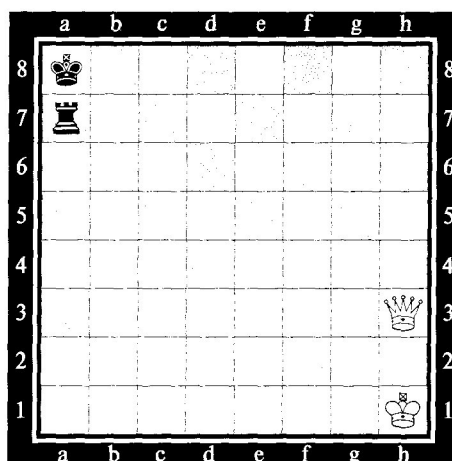


№ 2

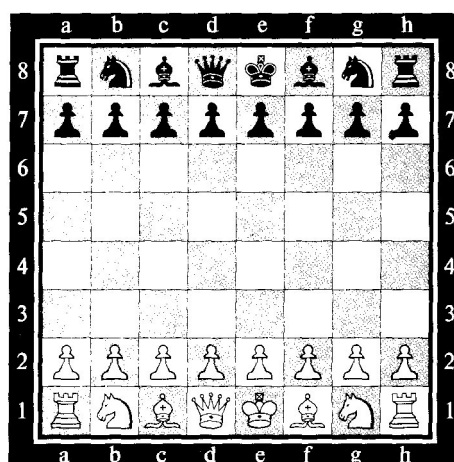
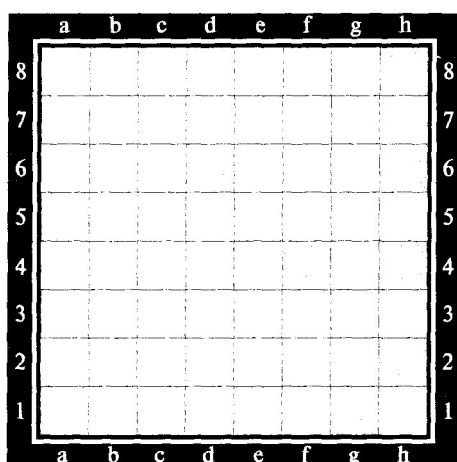
2. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2



3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

1) светлая клетка называется белым полем? _____

2) в большой диагонали семь полей? _____

3) в начальном положении на всех горизонталях есть шахматные фигуры?

4) в начальной позиции фигуры располагаются в центре?

5) две фигуры могут стоять на одном поле? _____

6) белопольный слон может побить чернопольного слона? _____

7) _____ короля допускается ставить под удар неприятельской фигуры?

8) шах — это нападение на короля?

9) мат — это шах, от которого нет защиты?

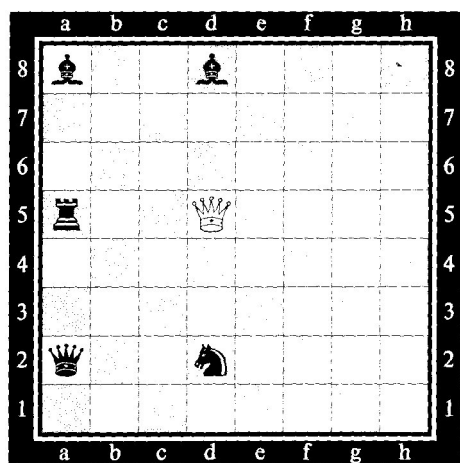
10) пат — это выигрыш?

11) можно рокировать, если поле, через которое идёт король, находится под боем? _____

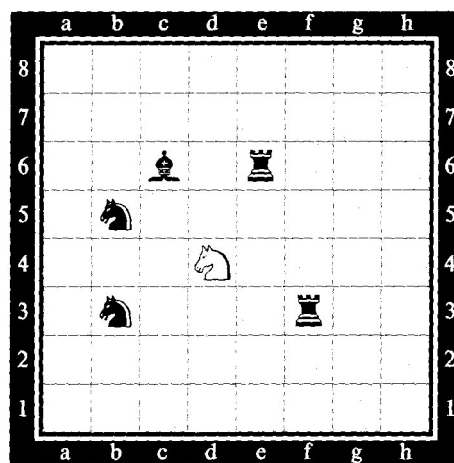
Вариант 2

Тема: Повторение программного материала

1. Побей белыми за один ход незащищённую фигуру и покажи этот ход стрелкой.

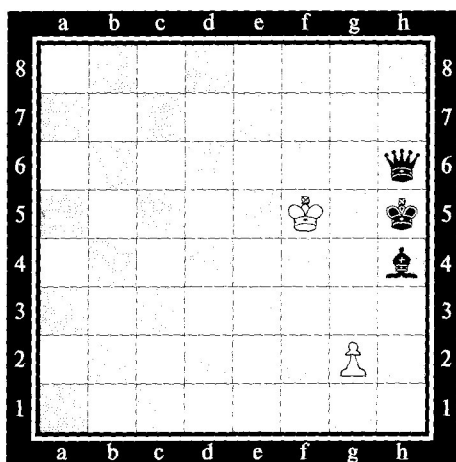


№ 1

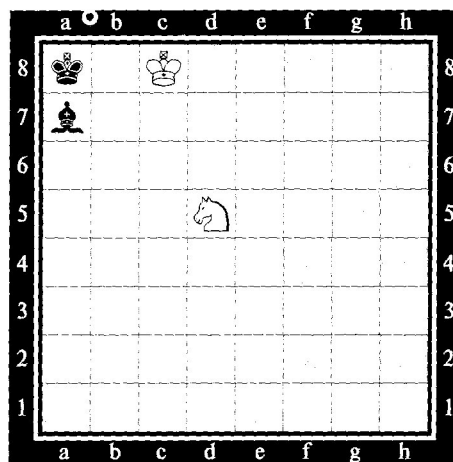


№ 2

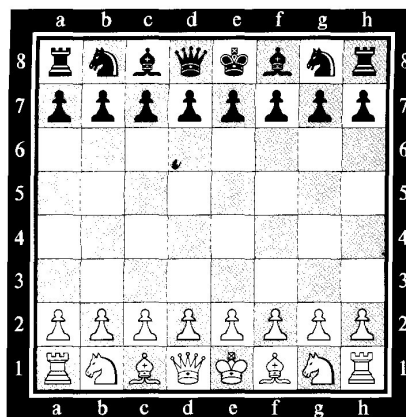
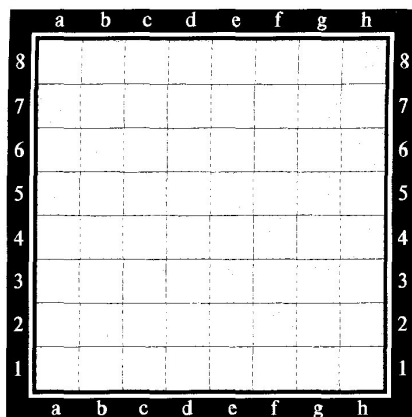
2. Белые начинают и в один ход. Правильный объявляют чёрным мат ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2



3. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

- 1) крайние поля в горизонтали одинакового цвета?
- 2) в вертикали есть и белые, и чёрные поля? ____
- 3) в центре четыре поля? ____
- 4) в начальной позиции больше всего пешек? ____
- 5) в начальном положении у белых два коня? ____
- 6) чёрная фигура может побить другую чёрную фигуру?
- 7) ладье разрешается передвигаться по вертикали?
- 8) ферзь может пойти с белого поля на белое? ____
- 9) конь может перепрыгивать через другие фигуры?
- 10) пешка ходит по вертикали, а бьёт по диагонали?
- 11) лучше поставить мат, чем объявить шах? ____
- 12) если в партии победителя нет, то это ничья? ____
- 13) при рокировке можно бить неприятельскую фигуру?
- 14) когда играешь в шахматы, нужно громко разговаривать? ____

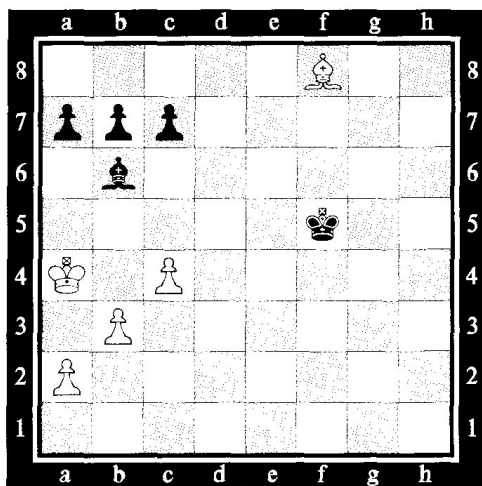
Второй год обучения
Проверочная работа № 1

Приложение №3

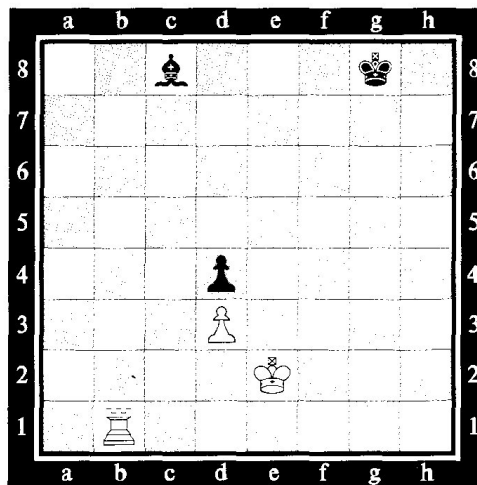
Тема: Ценность шахматных фигур.

Выигрыш слона, коня, пешки

1. Выиграй чёрного слона. Первый ход белых покажи стрелкой и запиши.

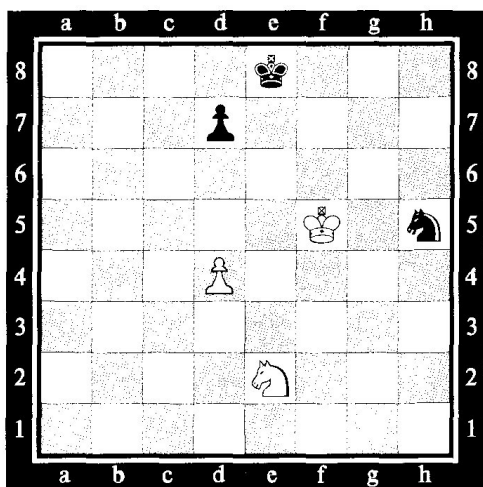


1. _____

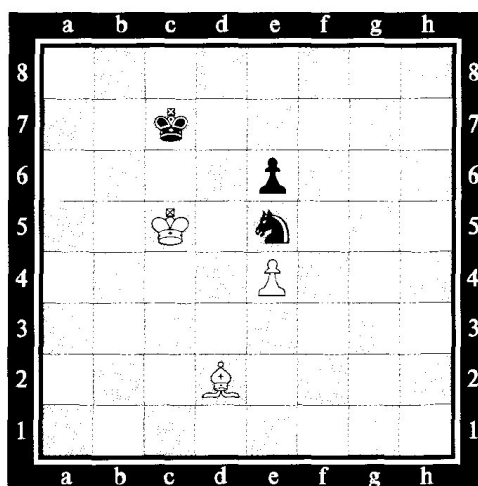


1. _____

2. Выиграй чёрного коня. Первый ход белых покажи стрелкой и запиши.

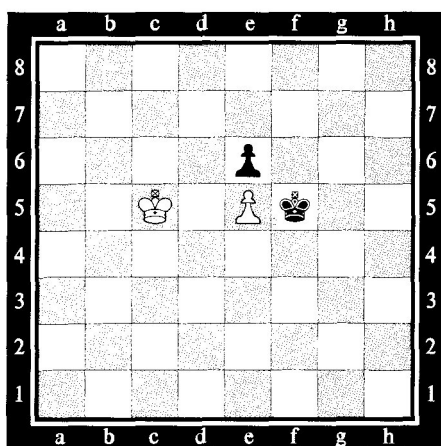


1. _____

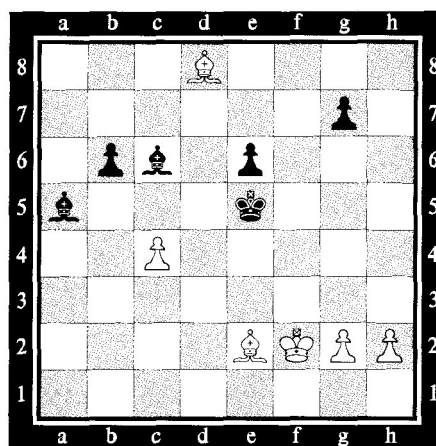


1. _____

3. Выиграй чёрную пешку. Первый ход белых покажи стрелкой и запиши.



1. _____



1. _____

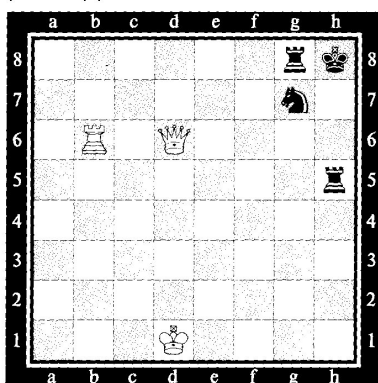
4. Кто сильнее:

- 1) ладья или слон? _____
- 2) пешка или конь? _____
- 3) слон или две пешки? _____
- 4) ладья или конь с пешкой? _____
- 5) два слона или ферзь? _____
- 6) тяжёлая фигура или лёгкая? _____

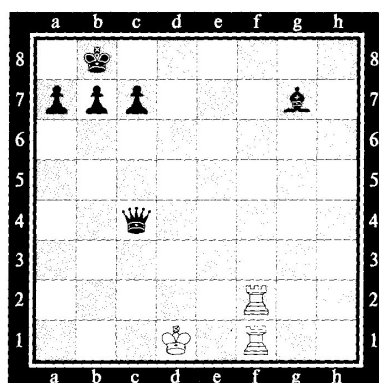
Тема: Матовые комбинации.

Батарея, связка, перекрытие

1. «Тема батареи». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.

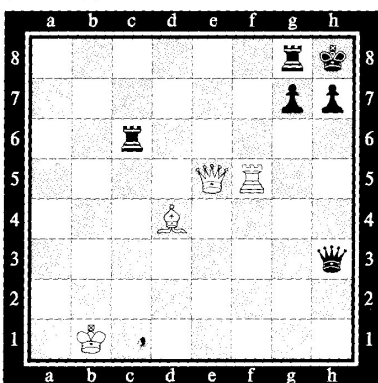


1. _____
2. _____

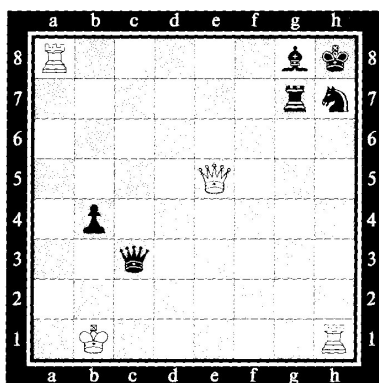


1. _____
2. _____

2. «Тема связки». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.

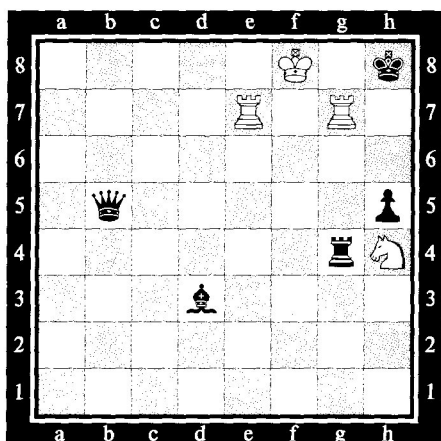


1. _____
2. _____

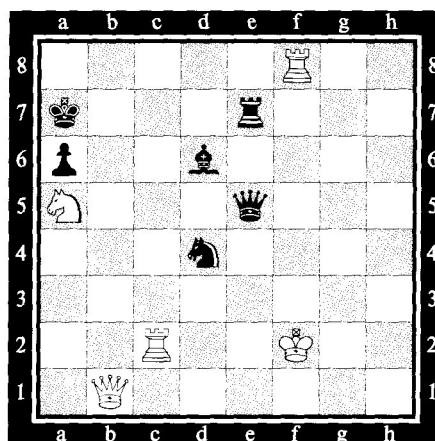


1. _____
2. _____

3. «Тема перекрытия». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Запиши один из вариантов.

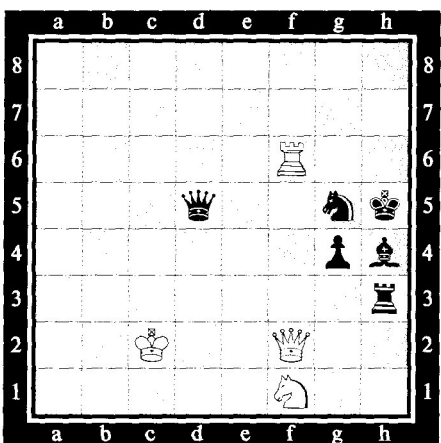


1. _____
2. _____

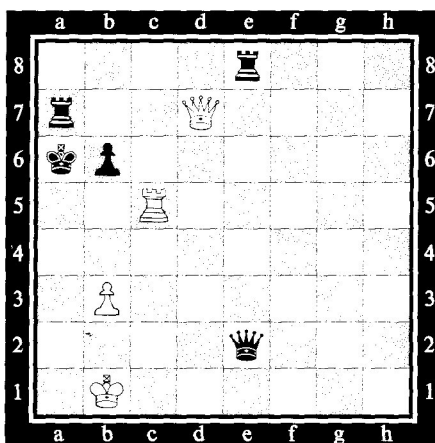


1. _____
2. _____

4. «Сочетание тематических приёмов». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Запиши один из вариантов.



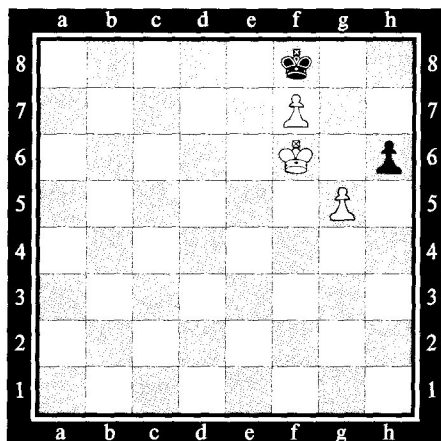
1. _____
2. _____



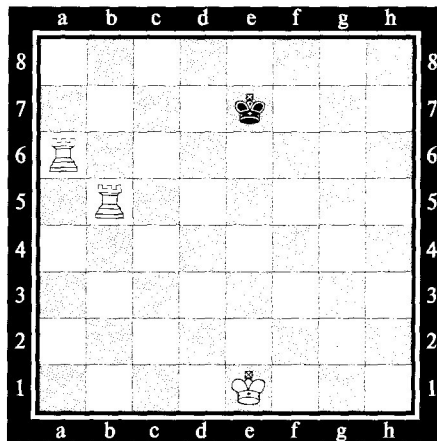
1. _____
2. _____

Тема: Повторение пройденного материала

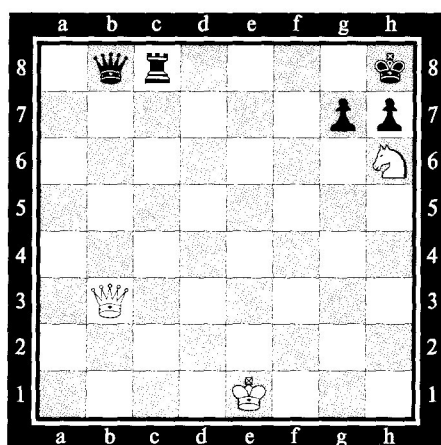
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода.
Решение запиши.



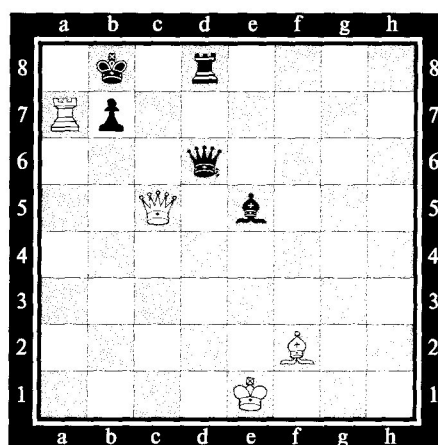
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____

2. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:

1) играть в шахматы нужно быстро, особенно не раздумывая?

2) ладья сильнее, чем конь? _____

3) слон с конём сильнее, чем ферзь? _____

4) если на твоего короля напали, то в ответ тоже можно напасть на вражеского короля? _____

5) если у тебя остались две ладьи, а у противника один король, то его нужно отеснять на крайнюю горизонталь или вертикаль?

6) если у тебя остался один только король, а у противника несколько фигур, то твоего короля стоит по возможности держать поближе к центру доски? _____

7) если у тебя остались только король и ферзь, а у партнёра лишь король, то твой ферзь может заматовать короля противника без помощи своего короля? _____

8) если у тебя остались только король и ладья, а у партнёра лишь король, то ты можешь выиграть партию? _____

9) при осуществлении комбинации нужно что-то пожертвовать?

10) выгоднее поставить пат, чем объявить мат? _____

11) вечный шах нужно делать в том случае, если твоя позиция хуже? _____

12) если королю поставили пат, то нужно сдаваться? _____

13) лучше побить вражеского ферзя, чем поставить противнику мат? _____

14) эндшпиль в партии бывает раньше дебюта? _____

6

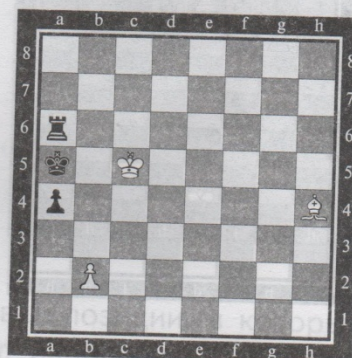
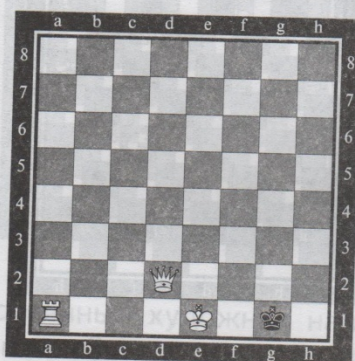
Повторение — мать учения. Занимательные странички

1. Чёрные начинают и объявляют белым мат в один ход на фрагментах шахматной доски. Правильный ход покажи стрелкой и запиши.



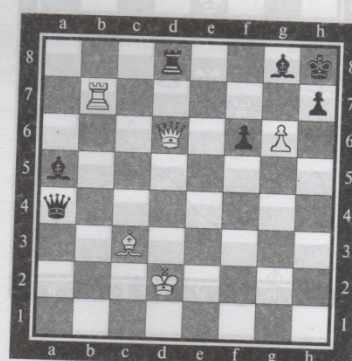
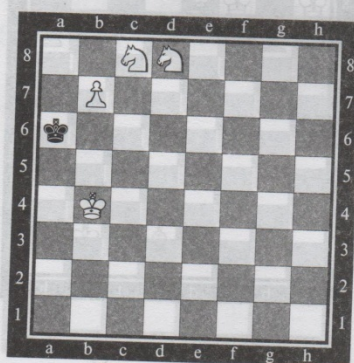
1... 1... 1... 1...

2. «Поспешишь — людей насмешишь». Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Рассеянный художник не знает, как это сделать. Правильный ход покажи стрелкой и запиши.



1.

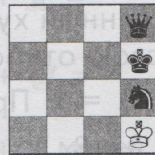
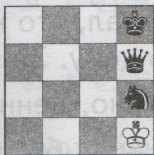
1.



1. _____

1. _____

3. «Все фигуры на одной вертикали». Чёрные начинают и объявляют белым мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой и запиши.

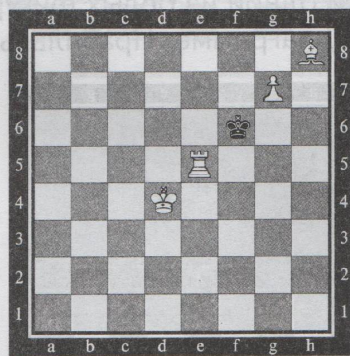
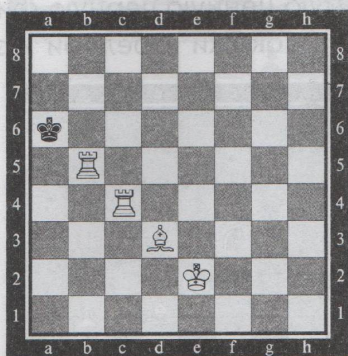


1... _____

1... _____

1... _____

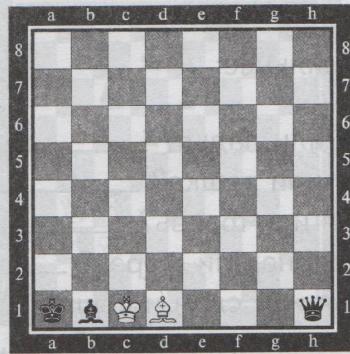
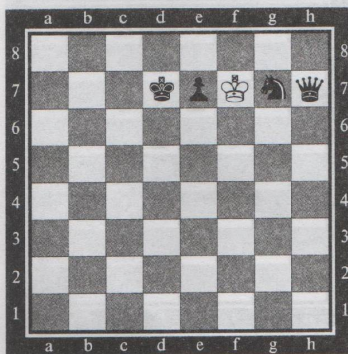
4. «Все фигуры на одной диагонали». Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Верный ход покажи стрелкой и запиши.



1. _____

1. _____

5. «Все фигуры на одной горизонтали». Чёрные начинают и ставят белым мат в один ход. Точный ход покажи стрелкой и запиши.



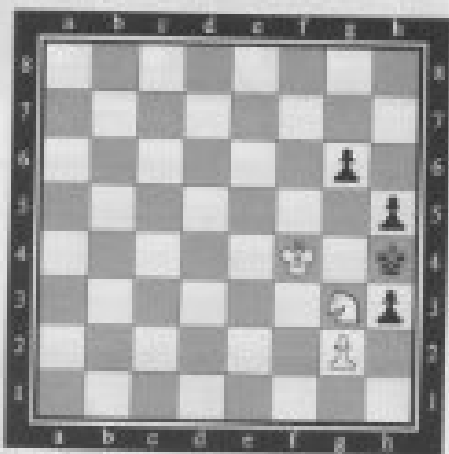
1... _____

1... _____

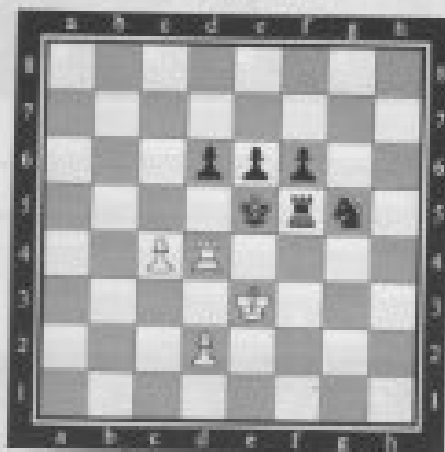
Проверочная работа 2

Тема: Матовые комбинации. Освобождение пространства, уничтожение защиты, «рентген»

1. «Тема освобождения пространства». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.

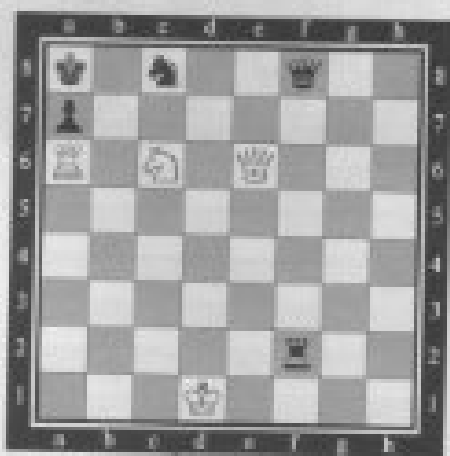


1. _____
2. _____

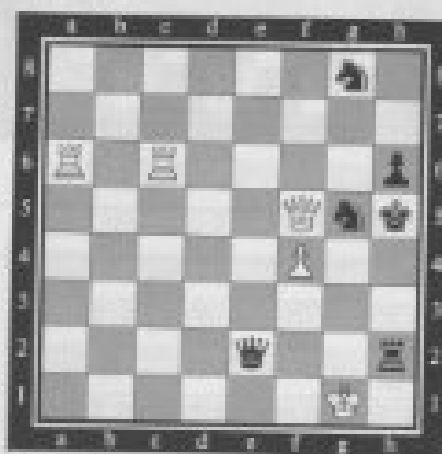


1. _____
2. _____

2. «Тема уничтожения защиты». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.

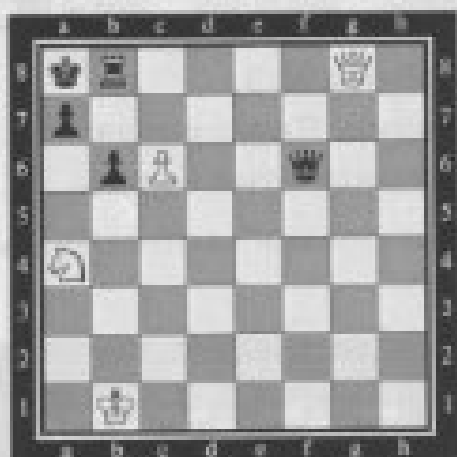


1. _____
2. _____

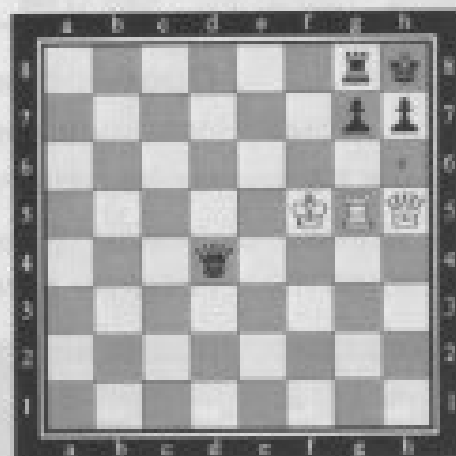


1. _____
2. _____

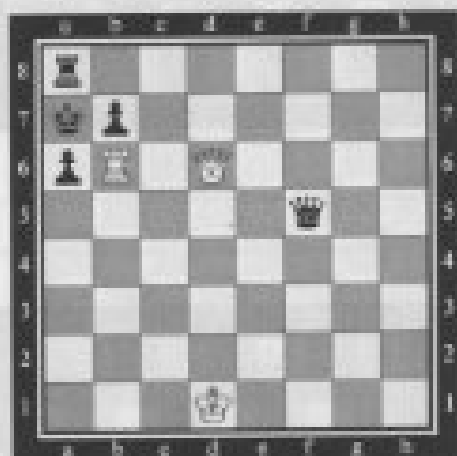
2. «Тема разрушения пешечного прикрытия короля». Белые начинают и объявляют чёрным мат в два хода. Решение запиши.



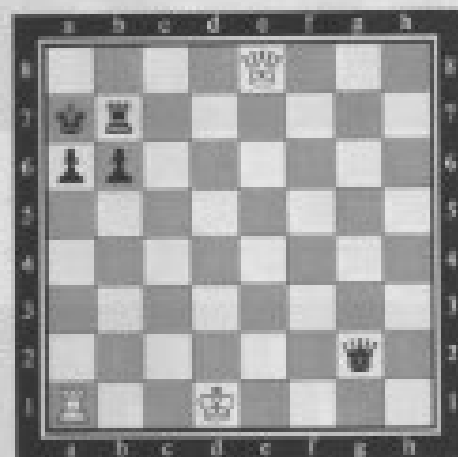
1. _____
2. _____



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____

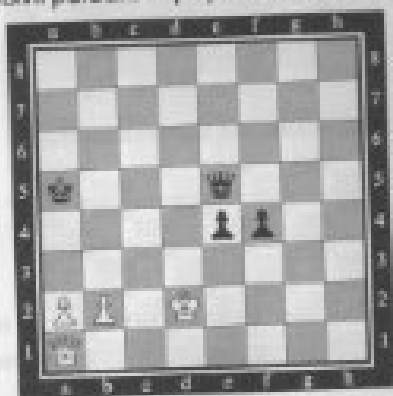


1. _____
2. _____

Проверочная работа 3

Тема: Комбинации, ведущие
к достижению материального перевеса

1. «Тема освобождения пространства». Найди, как белые выигрывают ферзя или качество, и запиши главный вариант.

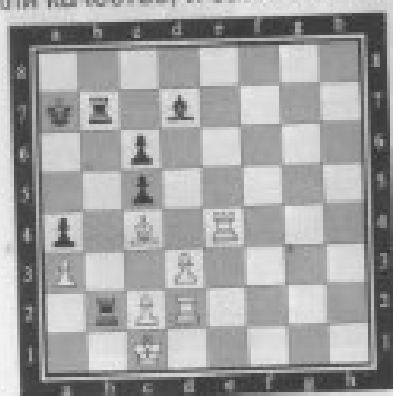


1. _____
2. _____

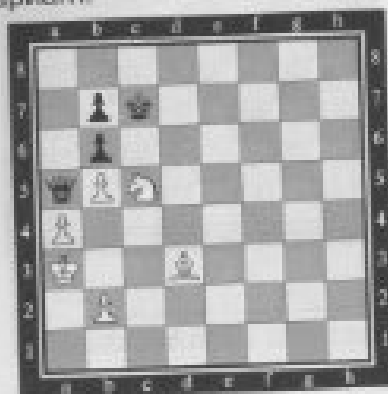


1. _____
2. _____

2. «Тема перекрытия». Найди, как белые выигрывают ферзя или качество, и запиши главный вариант.

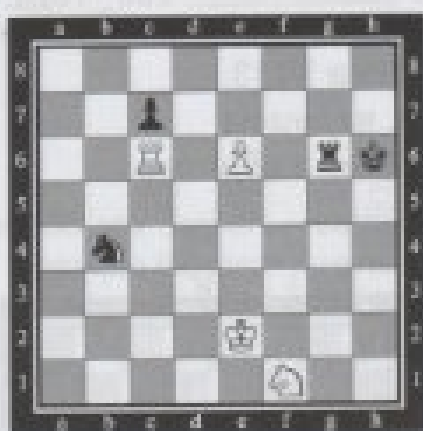


1. _____
2. _____

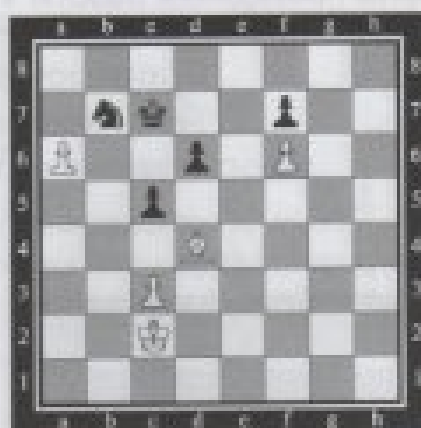


1. _____
2. _____

3. «Тема превращения пешки». Белые начинают и добиваются материального перевеса. Найди решение и запиши один из вариантов.

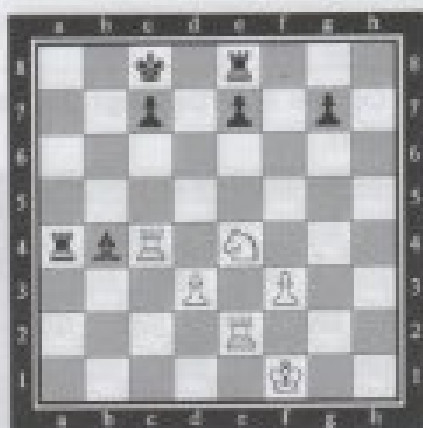


1. _____
2. _____

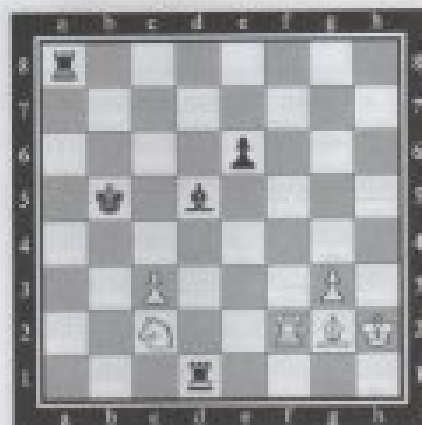


1. _____
2. _____

4. «Сочетание тематических приёмов». Белые начинают и добиваются материального перевеса. Найди решение и запиши один из вариантов.



1. _____
2. _____



1. _____
2. _____

