Березовское муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 27»

623706, Свердловская область, Березовский муниципальный округ, г. Березовский, ул. Новая, строение 1a

Согласовано:

на Педагогическом совете Протокол от 28.08.2025 г. № 1 Утверждаю:

заведующий БМАДОУ «Детский сад № 27»

Жа Е.О.Казанцева Приказ от 28.08.2025 г. № 171.1

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Шахматы»

Возраст учащихся: 5-10 лет Срок реализации: 3 года

> Составитель программы: Курбатова Елена Сергеевна педагог дополнительного образования

Структура

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально – гуманитарной направленности

«Шахматы» (для детей с 5 до10 лет)

1.Пояснительная записка

- направленность;
- актуальность;
- отличительные особенности программы;
- адресат;
- наполняемость группы;
- режим занятий;
- объем;
- срок реализации программы;
- перечень форм обучения;
- перечень видов занятий;
- перечень форм подведения итогов реализации программы;

2.Цель и задачи программы

- 3.Содержание программы
- 4.Планируемые результаты

5. Организационно-педагогические условия программы

- календарный учебный график;
- условия реализации программы;
- формы аттестации/контроля и оценочные материалы

6.Список литературы

Приложение 1 – Рабочая программа «Модуль 1»

Приложение 2 – Рабочая программа «Модуль 2»

Приложение 3 – Рабочая программа «Модуль 3»

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» относится к социально-гуманитарной направленности и ориентирована развитие культуры межнационального общения, лидерских качеств, формирование у обучающихся навыков, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека.

Актуальность программы обусловлена потребностью современного общества в социально активной личности, которая умеет самостоятельно принимать решения в ситуации выбора, воспитанная на общечеловеческих ценностях. Даная программа позволяет формированию таких качеств ребенка как память, логическое мышление, внимание и воображение, усидчивость. Шахматы являются почти идеальной моделью для успешного развития способности действовать в уме.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»,
- приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 года № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»,
- постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»,
- приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010г. № 761н г. Москва «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования»,
- приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. № 613н «Профессиональный стандарт. Педагог дополнительного образования детей и взрослых»,
- Устав и локальные нормативные, распорядительные акты Березовского муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 27».

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует и обучение игре в шахматы. Если до недавнего времени основное внимание ученых было обращено на школьный возраст, где, как казалось, ребенок приобретает

необходимые каждому знания и умения, развивает свои силы и способности, то теперь положение коренным образом изменилось. Сегодня становится все больше детей с ярким общим интеллектуальным развитием, их способности постигать сложный современный мир проявляются очень рано. Исследования, проведенные современными российскими психологами Л. Венгером, В. Давыдовым, В. Мухиной, свидетельствуют о том, что возможности маленького человека велики, и путем специально организованного обучения можно сформировать у дошкольников такие знания и умения, которые ранее считались доступными лишь детям значительно более старших возрастов. Шахматы — уникальный инструмент развития творческого мышления, мощное средство для гармоничного развития интеллекта ребёнка.

Отличительные особенности программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» состоит из 3 модулей:

- 1. «Шахматы, первый год»;
- 2. «Шахматы, второй год»;
- 3. «Шахматы, третий год».

Каждый модуль соответствует одному году обучения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» разработана на основе программы «Шахматы-школе» И.Г. Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок, а именно:

- широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски;
 - применение нестандартных дидактических заданий и игр;
 - детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур;
- выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры;
- разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры;
 - -неспешный подвод к краеугольному шахматному термину «мат».
- в программе, широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны старшим дошкольникам;
- темы программы расположены в определенной системе: от более простых к более сложным.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социальногуманитарной направленности «Шахматы», предусматривает обучение детей от 5 до 10 лет. К освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования.

Согласно исследованиям, Я. А. Пономарева, способность действовать «в уме» развивается до возраста 11-12 лет и позже ее можно обогащать. Начинать развивать способность действовать «в уме», можно с 4-х летнего возраста, именно тогда детям

обычно становятся доступны игры с правилами, когда ребенок может без труда овладеть тем, на что в ином возрасте затратит гораздо больше времени.

Наполняемость группы

Ожидаемое количество детей в одной группе: от 4 до 12 человек.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю, во второй половине дня, по 1 учебному часу. Учебный час равен:

- первый год обучения (5-6 лет) 25 минут;
- второй год обучения (6-7 лет) 30 мин;
- третий год обучения (7-10 лет) 45 мин.

Объем

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом – общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы составляет 213 учебных часа, из них:

- 1 год обучения 71 учебный час;
- 2 год обучения 71 учебный час;
- 3 год обучения 71 учебный час.

Срок реализации программы

Срок освоения программы - 3 года.

Формы обучения

Обучение по программе осуществляется в очной форме.

Виды занятий

- теоретические;
- практические.

Формы подведения итогов реализации общеразвивающей программы

- беседа;
- викторины;
- шахматные турниры.

2. Цель и задачи программы

Цель: научить детей игре в шахматы.

Исходя из цели программы, предусматривается решение следующих основных задач:

Обучающие:

- -способствовать освоению знаний в области теории и практики шахматной игры;
- -ознакомить с историей шахмат;
- -обучить правилам игры.

Воспитательные:

- -бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию личностных качеств;
- -прививать навыки самодисциплины;
- -способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

Развивающие:

- -развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;
 - -сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;
 - -формировать навыки запоминания;
- -вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

3. Содержание программы Учебный план

Год	Разделы		Количес	ство
обучения	(модули)	a	кадемическ	их часов
		вс	те	пр
		его	ория	актика
1 год	Шахматная доска	6	3	3
	Шахматные фигуры	36	9	27
	Элементы игры	14	6	8
	Шахматная партия	15	7	8
		Итог 1	года обучен	ия: 71 часа
2 год	Повторение программного	4	2	2
	материала			
	Краткая история шахмат	2	1	1
	Шахматная нотация	4	2	2
	Ценность шахматных фигур	6	3	3
	Постановка мата одинокому	15	7	8
	королю			
	Достижение мата без жертв	18	8	10
	Шахматная комбинация	22	10	12
		Итог 2	года обучен	ия: 71 часа
3 год	Повторение программного	4	2	2
	материала			
	Основы дебюта	25	12	13
	Основы миттельшпиля	17	8	9
	Основы эндшпиля	25	11	13,
			,5	5
		Итог 3	года обучен	ия: 71 часа
		Всего по	программе	: 213 часов

Учебно-тематический план

1 год обучения

No	Разделы	Количество			
п/п	(модули)	академических часов			
		всего	теория	практика	
1.	Шахматная доска	6	3	3	

1.1.	Удивительные приключения	2	1	1
	шахматной доски			
1.2.	Горизонталь, вертикаль	2	1	1
1.3.	Диагональ	2	1	1
2.	Шахматные фигуры	36	9	27
2.1.	Белые и черные	2	1	1
2.2.	Начальное положение	2	1	1
2.3.	Ладья	2	1	1
2.4.	Слон	2	1	1
2.5.	Ладья против слона	4	0	4
2.6.	Ферзь	1	1	0
2.7.	Ферзь против ладьи и слона	4	0	4
2.8.	Конь	2	1	1
2.9.	Конь против ферзя, ладьи, слона	4	0	4
2.10.	Пешка	2	1	1
2.11.	Пешка против ладьи, слона, коня	5	1	4
2.12.	Король	2	1	1
2.13.	Король против других фигур	4	0	4
3.	Элементы игры	14	6	8
3.1.	Шах	4	2	2
3.2.	Мат	3	1	2
3.3.	Ничья, пат	3	1	2
3.4.	Рокировка	4	2	2
4.	Шахматная партия	15	7	8
4.1.	Игра всеми фигурами из начального	6	3	3
	положения			
4.2.	Дебют	4	2	2
4.3.	Знакомство с короткими партиями	5	2	3
		И	тог 1 года обуч	нения: 71 часа

Содержание учебного (тематического) плана 1 год обучения

1. Шахматная доска

1.1.Удивительные приключения шахматной доски.

Теория. Чтение – инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».

Практика. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.

1.2. Горизонталь, вертикаль.

Теория. Положение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество вертикалей на доске.

Практика. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».

1.3.Диагональ.

Теория. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр.

Практика. Дидактические задания и игры «Поиграем – угадаем», «Диагональ», «Горизонтально-вертикальная игра».

- 2. Шахматные фигуры.
- 2.1. Белые и черные.

Теория. Белые и черные фигуры. Просмотр презентации «Приключения в Шахматной стране».

Практика. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Запретная фигура», «Поиграем –угадаем», «Что общего?», «Большая и маленькая».

2.2. Начальное положение.

Теория. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: ферзь любит свой цвет. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.

Практика. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».

2.3. Лалья.

Теория. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

Практика. Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».

2.4. Слон.

Теория. Место Слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры.

Практика. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

2.5. Ладья против слона.

Практика. Дидактические задания и игры: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

2.6. Ферзь.

Теория. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь - тяжелая фигура.

Практика. «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

2.7. Ферзь против ладьи и слона.

Практика. Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

2.8. Конь.

Теория. Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь - легкая фигура.

Практика. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

2.9. Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика. Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

2.10. Пешка.

Теория. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Практика. Дидактические задания «Один в поле воин», «Лабиринт», «Ограничение подвижности».

2.11. Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.

Практика. Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Ограничение подвижности».

2.12. Король.

Теория. Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. Короля не быот, но под бой его ставить нельзя.

Практика. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля».

2.13. Король против других фигур.

Практика. Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».

3. Элементы игры.

3.1. Шах.

Теория. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Три способа защиты от шаха. Открытый шах. Двойной шах.

Практика. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Шах с выигрышем фигуры», «Защита от шаха», «Дай открытый шах», «Открытый шах с выигрышем фигуры», «Дай двойной шах», «Лучший шах», «Первый шах».

3.2. Мат.

Теория. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Мат в один ход: сложные случаи с большим числом фигур.

Практика. Дидактическое задание «Мат или не мат», «Мат в один ход», «Пять матов», «Пропавшая фигура».

3.3. Ничья, пат.

Теория. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактические задания «Пат или не пат».

3.4. Рокировка.

Теория. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика. Дидактические задания «Рокировка», «Мат в один ход», «Выиграй фигуру».

- 4. Шахматная партия.
- 4.1. Игра всеми фигурами из начального положения.

Теория. Правила поведения за шахматной доской.

Практика. Игра всеми фигурами. Дидактическая игра «Два хода».

4.2. Дебют.

Теория. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.

Практика. Игра всеми фигурами из начального положения.

4.5. Знакомство с короткими партиями.

Теория. Демонстрация коротких партий.

Практика. Игра всеми фигурами из начального положения.

Учебно-тематический план

2 год обучения

$N_{\underline{0}}$	Разделы	Количество			
Π/Π	(модули)	академических часов			
		всего	теория	практика	
1.	Повторение пройденного материала	4	2	2	
1.1	Ходы шахматных фигур	2	1	1	
1.2	Элементы игры	2	1	1	
2.	Краткая история шахмат	2	1	1	
3.	Шахматная нотация	4	2	2	
3.1	Обозначения полей	2	1	1	
3.2	Обозначение фигур	2	1	1	
4.	Ценность фигур	6	3	3	
4.1	Ценность фигур	2	1	1	
4.2	Достижение материального перевеса	2	1	1	
4.3	Защита	2	1	1	
5.	Постановка мата одинокому королю	15	7	8	
5.1	Две ладьи против короля	3	1	2	
5.2	Ферзь и ладья против короля	4	2	2	
5.3	Ферзь и король против короля	4	2	2	
5.4	Ладья и король против короля	4	2	2	
6.	Достижение мата без жертвы	18	8	10	
	материала				
6.1	Мат в два хода в эндшпиле	7	3	4	
6.2	Мат в два хода в миттельшпиле	6	3	3	
6.3	Мат в два хода в дебюте	5	2	3	
7.	Шахматная комбинация	22	10	12	
7.1	Матовые комбинации	6	3	3	
7.2	Комбинации, ведущие к достижению	5	2	3	
	материального перевеса				
7.3	Комбинации для достижения ничьей	6	3	3	
7.4	Типичные комбинации в дебюте	5	2	3	
		Ито	ог 2 года обуч	ения: 71 часа	

Содержание учебного (тематического) плана

2 год обучения

- 1. Повторение пройденного материала.
- 1.1. Ходы шахматных фигур.

Теория. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Практика. Игровая практика (всеми фигурами из начального положения).

1.2. Элементы игры.

Теория. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Демонстрация коротких партий.

Практика. Дидактические задания «Три фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые». Игровая практика.

2. Краткая история шахмат.

Теория. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

- 3. Шахматная нотация.
- 3.1. Обозначение полей.

Теория. Обозначение вертикалей, горизонталей, полей.

Практика. Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика.

3.2. Обозначение фигур.

Теория. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматные нотации. Запись шахматной партии.

Практика. Игровая практика с записью шахматной партии или фрагмента.

- 4. Ценность фигур.
- 4.1. Ценность фигур.

Теория. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

Практика. Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны», «Выигрыш материала». Достижение материального перевеса.

4.2. Достижение материального перевеса.

Теория. Достижение материального перевеса.

Практика. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.

4.3. Защита.

Теория. Защита. Способы защиты.

Практика. Дидактическое задание «Выигрыш материала», «Защита». Игровая практика.

- 5. Постановка мата одинокому королю.
- 5.1. Две ладьи против короля.

Теория. Две ладьи против короля.

Практика. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат в один ход», «Мат или пат», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.

5.2. Ферзь и ладья против короля.

Теория. Ферзь и ладья против короля.

Практика. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат в один ход», «Мат или пат», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.

5.3. Ферзь и король против короля.

Теория. Ферзь и король против короля.

Практика. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат в один ход», «Мат или пат», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.

5.4. Ладья и король против короля.

Теория. Ладья и король против короля.

Практика. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат в один ход», «Мат или пат», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.

- 6. Достижение мата без жертвы материала.
- 6.1. Мат в два хода в эндшпиле.

Теория. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Защита от мата.

Практика. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата». Игровая практика.

6.2. Мат в два хода в миттельшпиле.

Теория. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата.

Практика. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата». Игровая практика.

6.3. Мат в два хода в дебюте.

Теория. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата.

Практика. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата». Игровая практика.

- 7. Шахматная комбинация.
- 7.1. Матовые комбинации.

Теория. Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема завлечения. Тема отвлечения. Тема блокировки. Тема разрушения королевского прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты.

Практика. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

7.2. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.

Теория. Тема отвлечения. Тема завлечения. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Тема превращения пешки. Сочетание тематических приемов.

Практика. Дидактическое задание «Выигрыш материала». Игровая практика.

7.3. Комбинации для достижения ничьей.

Теория. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.

Практика. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.

7.4. Типичные комбинации в дебюте.

Теория. Типичные комбинации в дебюте.

Практика. Дидактическое задание «Проведи комбинацию».

Учебно-тематический план

3 год обучения

№	Разделы	Количество
п/п	(модули)	академических часов

		всего	теория	практика
1.	Повторение пройдённого материала	4	2	2
1.1.	Ходы фигур, элементы игры	1	0,5	0,5
1.2.	Шахматная нотация	1	0,5	0,5
1.3.	Практика матования одинокого короля	2	1	1
2.	Основы дебюта	25	12	13
2.1.	Двух- и трехходовые партии	4	2	2
2.2.	Мат в один ход	2	1	1
2.3.	Невыгодность раннего ввода в игру	4	2	2
	ладей и ферзя			
2.4.	«Детский мат»	2	1	1
2.5.	«Повторюшка-хрюшка»	2	1	1
2.6.	Принципы игры в дебюте	3	1	2
2.7.	«Пешкоедство»	2	1	1
2.8.	Связка в дебюте	4	2	2
2.9.	Закрытые дебюты	2	1	1
3.	Основы миттельшпиля	15	7,5	7,5
3.1.	Тактические приемы	3	1,5	1,5
3.2.	Матовые комбинации	3	1,5	1,5
3.3.	Комбинации для достижения ничьей	3	1,5	1,5
3.4.	Классическое наследие	6	3	3
4.	Основы эндшпиля	25	11,5	13,5
4.1.	Ладья против ладьи	3	1	2
4.2.	Ферзь против ферзя	3	1	2
4.3.	Ферзь против слона	4	2	2
4.4.	Ладья против слона	4	2	2
4.5.	Матование двумя слонами	2	1	1
4.6.	Матование слоном и конем	4	2	2
4.7.	Пешка против короля	1	0,5	0,5
4.8.	Удивительные ничейные положения	4	2	2
			Итог 3 года о	бучения: 71 часа

Содержание учебного (тематического) плана 3 год обучения

- 1. Повторение пройденного материала.
- 1.1 Ходы фигур, элементы игры.

Теория. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Практика. Игровая практика.

1.2. Шахматная нотация.

Теория. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Записи шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.

Практика. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.

1.3. Практика матования одинокого короля.

Практика. Игровая практика с записью шахматной партии.

- 2. Основы дебюта.
- 2.1. Двух- и трехходовые партии.

Теория. Выявление причин поражения в них одной из сторон.

Практика. Дидактическое задание мат в один ход.

2.2. Мат в один ход.

Теория. Мат в один ход.

Практика. Игровая практика.

2.3. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.

Теория. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.

Практика. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.

2.4. «Детский мат».

Теория. Игра на мат с первых ходов. Детский мат. Защита. Другие угрозы быстрого мата в дебюте.

Практика. Дидактические задания «Поставь «Детский мат»», «Защитись от мата». Решение заданий. Игровая практика.

2.5 «Повторюшка-хрюшка».

Теория. «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».

Практика. Дидактические задания «Поставь мат в один ход «повотрюшке»», «Выиграй фигуру у «повторюшки»». Игровая практика. Решение задач.

2.6. Принципы игры в дебюте.

Теория. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Безопасное положение короля. Рокировка.

Практика. Дидактическое задание «Выведи фигуру», «Захвати центр», «Выиграй фигуру». « Можно ли сделать рокировку?», «Поставь мат в один ход нерокированному королю», «Поставь мат в два хода нерокированному королю», Решение заданий. Игровая практика.

2.7. «Пешкоедство».

Теория. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками.

Практика. Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?». Игровая практика. Решение задач.

2.8. Связка в лебюте.

Теория. Связка в дебюте. Полная т не полная связка.

Практика. Дидактически задания «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание». Решение задач. Игровая практика.

2.9. Закрытые дебюты.

Теория. Закрытые дебюты.

Практика. Игровая практика.

- 3. Основы миттельшпиля.
- 3.1. Тактические приемы.

Теория. Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Практика. Игровая практика. Дидактическое задание «Выигрыш материала».

3.2. Матовые комбинации.

Теория. Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема завлечения. Тема отвлечения. Тема блокировки. Тема разрушения пешечного прикрытия короля. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Сочетание тематических приемов.

Практика. Дидактические задания «Объяви мат в три хода». Игровая практика.

3.3. Комбинации для достижения ничьей.

Теория. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.

Практика. Дидактические задания «Сделай ничью». Игровая практика.

3.4. Классическое наследие. «Бессмертная» партия.

Теория. Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозелёная» партия.

Практика. Игровая практика.

- 4. Основы эндшпиля.
- 4.1. Ладья против ладьи.

Теория. Ладья против ладьи.

Практика. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры».

4.2. Ферзь против ферзя.

Теория. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи.

Практика. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Игровая практика.

4.3. Ферзь против слона.

Теория. Ферзь против слона. Ферзь против коня.

Практика. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Игровая практика.

4.4. Ладья против слона.

Теория. Ладья против слона. Ладья против коня.

Практика. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Игровая практика.

4.5. Матование двумя слонами.

Теория. Матование двумя слонами.

Практика. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода». Игровая практика.

4.6. Матование слоном и конем.

Теория. Матование слоном и конем.

Практика. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода». Игровая практика.

4.7. Пешка против короля.

Теория. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «Квадрата». Белая пешка на седьмой горизонтали. Король помогает своей пешке. Белая пешка на шестой горизонтали. Белая пешка на пятой горизонтали. Ключевые поля. Король ведет свою пешку за собой. Белая пешка на пятых и четвертых горизонталях. Оппозиция. Белая пешка на третей и второй горизонталях.

Практика. Дидактическое задание «Квадрат», «Проведи свою пешку в ферзи», «Сделай ничью». Игровая практика.

4.8. Удивительные ничейные положения.

Теория. Удивительные ничейные положения. Король против короля и двух коней. Король против короля, слона и пешки. Король против короля, коня и пешки.

Практика. Дидактическое задание «Мат в один ход», «Мат в три хода», «Проведи свою пешку в ферзи», «Сделай ничью». Игровая практика.

4. Планируемые результаты

Личностные результаты:

- -формирование уважительного отношения истории и культуре других народов;
- -развитие этических качеств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- -развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты:

- -формирование умения понимать причины успеха/неуспеха и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- -определение общей цели и путей ее 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:

- -формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное);
- -взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии в соответствии с шахматным кодексом;
 - -выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;
- -развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

2 Организационно-педагогические условия программы Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала	Дата окончания	Количество учебных	Количество учебных	Количество учебных	Режим занятий
	обучения	обучения	недель	дней	часов	
1 год	1 сентября	29 мая	36	71	71	2 занятия по 1 часу в неделю
2 год	1 сентября	29 мая	36	71	71	2 занятия по 1 часу в неделю
3 год	1 сентября	29 мая	36	71	71	2 занятия по 1 часу в неделю
Нерабочие	: праздничные	дни: 4 ноябр		нваря, 23 фев	раля, 8 марта,	, ,

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Организация образовательного процесса происходит в кабинете дополнительного образования, расположенном на первом этаже здания БМАДОУ «Детский сад № 27» г. Березовский. Кабинет дополнительного образования площадью 15,8 кв.м.

Мебель и специальное оборудование и оргтехника: учебный кабинет (включая типовую мебель), демонстрационная шахматная доска — 1 шт.

Инструменты, необходимые для работы: карандаш простой -12 шт., магниты -20 шт., шахматы -6 шт., магнитные шахматы -1 комплект.

Кадровое обеспечение

Минимально допустимая квалификация педагога:

Уровень образования педагога: среднее профессиональное. Уровень соответствия квалификации: профессиональная переподготовка по профилю программы.

Методические материалы

- Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. 3-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2015. 120 с.: ил.
- Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. 4-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2017. 104 с.: ил.
- Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу: Пособие для учителя. 3-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2016. 224 с.: ил.
- Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 1. 4-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2012. 80 с., ил.
- Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. Часть 2. 3-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2011. 88 с., ил.
- Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Учебник для начальной школы, второй год обучения. В 2-х частях. Часть 1. 6-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2017.-84 с., ил.
- Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем: Учебник для начальной школы, второй год обучения. В 2-х частях. Часть 2. 6-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2017.-80 с., ил.
- Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Учебник для начальной школы, третий год обучения. В 2-х частях. Часть 1. 2-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2014.-80 с.
- Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры: Учебник для начальной школы, третий год обучения. В 2-х частях. Часть 2. 2-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2014.-80 с.

Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Формы аттестации по программе не предусмотрены.

В процессе обучения детей по данной программе осуществляется текущий контроль (цель – выявление ошибок и успехов в работах обучающихся). При работе над

теоретическим материалом предпочтение отдаётся эвристической беседе, так как это важный метод устного изложения материала, заключающийся в том, что обучающиеся усваивают новые понятия и приобретают знания путем самостоятельного логического мышления, активно используя эвристический метод познания. Викторина, шахматный турнир - форма текущего контроля, который проводится с целью определения уровня усвоения содержания программы.

6.Список литературы

Нормативные документы:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года,
- приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,
- приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 "О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196"
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»,
- приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. № 613н «Профессиональный стандарт. Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Литература, использованная при составлении программы:

- Сухин И.Г. Шахматы — школе. Рабочие программы. 1-4 годы обучения: учебное пособие для общеобразовательных организаций/ И.Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 2019. — 144с.

Литература для обучающих и для родителей:

- Сухин И.Г. Задачи к курсу «Шахматы школе». Первый год обучения. 1500 малофигурных позиций. 4-е изд. Обнинск: Духовное возрождение, 2016. 272с.
- Шахматы для самых маленьких = Шахматы для детей: книга-сказка для совместного чтения родителей и детей / И.Г. Сухин. Москва : Издательство АСТ, 2018. 279, [8] с.
- Шахматы. Полный курс для детей Шахматы. Большой самоучитель для детей / И.Г. Сухин. Москва : Издательство АСТ, 2022. 160 с.: ил.- (Шахматная школа).

Березовское муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 27»

623706, Свердловская область, Березовский муниципальный округ, г. Березовский, ул. Новая, строение 1a

Согласовано:

на Педагогическом совете Протокол от 28.08.2025 г. № 1 Утверждаю:

заведующий БМАДОУ «Детский сад № 27»

Е.О.Казанцева Приказ от 28.08.2025 г. № 171.1

Рабочая программа педагога по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Шахматы»

Модуль 1 «Шахматы, первый год»

Возраст учащихся: 5-10 лет Срок реализации: 1 года

> Составитель программы: Курбатова Елена Сергеевна педагог дополнительного образования

г. Березовский 2025 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа педагога по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматы» является частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и представляет собой календарно-тематическое планирование модуля по текущему году обучения.

Модуль 1 «Шахматы, первый год» способствует приобретению первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры. Дети детально знакомятся с возможностями каждой фигуры, основными понятиями «шах», «мат», «пат», «ничья».

Особенности модуля: данная программа разработана на основе программы «Шахматы-школе» И.Г. Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок, а именно: широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски; применение нестандартных дидактических заданий и игр; детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры; преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур; выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры; разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры; неспешный подвод к краеугольному шахматному термину «мат»; в программе, широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны старшим дошкольникам; темы программы расположены в определенной системе: от более простых к более сложным.

Модуль рассчитан на 1 год обучения.

Образовательные:

- Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий (шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, рокировка, пат, мат, ничья);
- Познакомить с правилами поведения партеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствие с эти правилами;
- Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- Обеспечить успешное овладение малышами основополагающих принципов ведения шахматной партии;
 - Учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию;

Развивающие:

- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
 - Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
 - Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;

Воспитательные:

-Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;

Планируемый результат: умение ребенка ориентироваться на шахматной доске, различать горизонталь, вертикаль, диагональ, играть каждой фигурой в отдельности, правильно располагать доску и расставлять фигуры перед игрой, рокировать, решать элементарные шахматные задачи.

Учебно-тематический план 1 год обучения

№	Разделы	Количество				
Π/Π	(модули)	академич	еских часов			
		всего	теория	практика		
1.	Шахматная доска	6	3	3		
1.1.	Удивительные приключения	2	1	1		
	шахматной доски					
1.2.	Горизонталь, вертикаль	2	1	1		
1.3.	Диагональ	2	1	1		
2.	Шахматные фигуры	36	9	27		
2.1.	Белые и черные	2	1	1		
2.2.	Начальное положение	2	1	1		
2.3.	Ладья	2	1	1		
2.4.	Слон	2	1	1		
2.5.	Ладья против слона	4	0	4		
2.6.	Ферзь	1	1	0		
2.7.	Ферзь против ладьи и слона	4	0	4		
2.8.	Конь	2	1	1		
2.9.	Конь против ферзя, ладьи, слона	4	0	4		
2.10.	Пешка	2	1	1		
2.11.	Пешка против ладьи, слона, коня	5	1	4		
2.12.	Король	2	1	1		
2.13.	Король против других фигур	4	0	4		
3.	Элементы игры	14	6	8		
3.1.	Шах	4	2	2		
3.2.	Мат	3	1	2		
3.3.	Ничья, пат	3	1	2		
3.4.	Рокировка	4	2	2		
4.	Шахматная партия	15	7	8		
4.1.	Игра всеми фигурами из начального положения	6	3	3		
4.2.	Дебют	4	2	2		
4.2.		5	2	3		
4.3.	Знакомство с короткими партиями	3		<u>। э</u> бучения: 71 часа		

Календарно-тематическое планирование

Месяц	Нед.	Тема	Ча сы	Содержание	Форма контроля	При ме
P	1	Удивитель	2	Чтение – инсценировка дидактической	Беседа,	
ıópь		ные		сказки «Удивительные приключения	наблюдение	İ
LT9		приключен		шахматной доски». Знакомство с		
ј е н		ия		шахматной доской. Белые и черные		
		шахматной		поля. Чередование белых и черных		

		доски		полей на шахматной доске.	
	2	Горизонта ль, вертикаль	2	Положение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество вертикалей на доске. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».	Устный опрос, анализ допущенны х ошибок
	3	Диагональ	2	Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Дидактические задания и игры «Поиграем — угадаем», «Диагональ», «Горизонтально-вертикальная игра».	Устный опрос, анализ допущенны х ошибок
	4	Белые и черные	2	Белые и черные фигуры. Просмотр презентации «Приключения в Шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Запретная фигура», «Поиграем –угадаем», «Что общего?», «Большая и маленькая».	Беседа, наблюдение
	5	Начальное положение	1	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, наблюдение
	1	Начальное положение	1	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».	Педагогичес кое наблюдение, беседа
Октябрь	2	Ладья	2	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».	Решение задач, анализ допущенны х ошибок
	3	Слон	2	Место Слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».	Решение задач, анализ допущенны х ошибок
	4	Ладья против слона	2	Дидактические задания и игры: «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита».	Решение задач, анализ допущенны

					v ountour
	5	Ладья против слона	2	Дидактические задания и игры: «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного	х ошибок Решение задач, анализ допущенны
	1	Ферзь	1	поля», «Ограничение подвижности». Место ферзя в начальном положении.	х ошибок Решение
		ФФЭБ		Ход ферзя. Взятие. Ферзь - тяжелая фигура. «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».	задач, анализ допущенны х ошибок
брь	2	Ферзь против ладьи и слона	2	Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита».	Решение задач, анализ допущенны х ошибок
Ноябрь	3	Ферзь против ладьи и слона	2	Дидактические задания и игры «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».	Решение задач, анализ допущенны х ошибок
	4	Конь	2	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь - легкая фигура. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».	Решение задач, анализ допущенны х ошибок
	1	Конь против ферзя, ладьи, слона	2	Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита».	Решение задач, анализ допущенны х ошибок
4	2	Конь против ферзя, ладьи, слона	2	Дидактические задания и игры «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности».	Решение задач, анализ допущенны х ошибок
Декабрь	3	Пешка	2	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Один в поле воин», «Лабиринт», «Ограничение подвижности».	Опрос, решение задач, анализ допущенны х ошибок
	4	Пешка против ладьи, слона, коня	2	подвижности». Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита».	Решение задач, анализ допущенны х ошибок
	5	Пешка против ладьи, слона,	1	Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита».	Решение задач, анализ допущенны

		коня			х ошибок
	2	Пешка	2	Дидактические задания и игры	Решение
		против		«Выиграй фигуру», «Перехитри	задач,
		ладьи,		часовых», «Ограничение подвижности».	анализ
		слона,		incopping, werpamine nogponineering	допущенны
		коня			х ошибок
	3	Король	2	Место короля в начальном положении.	Опрос,
	3	Король	2	Ход короля. Взятие. Короля не быот, но	решение
				под бой его ставить нельзя.	задач,
p _b				Под оби его ставить нельзя. Дидактические задания «Один в поле	задач, анализ
Январь				воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт»,	
 					допущенны х ошибок
				_ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	х ошиоок
				1	
	4	Король	2	поля». Дидактические задания и игры «Атака	Решение
		против		неприятельской фигуры», «Двойной	задач,
		других		удар», «Взятие», «Защита».	анализ
		фигур		удари, «полтиси, «пощита».	допущенны
		фигур			х ошибок
	1	Король	2	Дидактические задания и игры	Решение
	1	против		«Выиграй фигуру», «Перехитри	задач,
		других		часовых», «Сними часовых», «Игра на	анализ
		фигур		уничтожение», «Захват контрольного	допущенны
		фигур		поля», «Ограничение подвижности».	х ошибок е
	2	Шах	2	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем,	Опрос,
	2	шах		пешкой. Три способа защиты от шаха.	* '
					решение
				Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Шах с	задач,
					анализ
				выигрышем фигуры», «Защита от шаха».	допущенны
Февраль	2	TIT	2	О	х ошибок
eB]	3	Шах	2	Открытый шах. Двойной шах.	Решение
Ð				Дидактические задания «Дай открытый	задач,
				шах», «Открытый шах с выигрышем	анализ
				фигуры», «Дай двойной шах», «Лучший	допущенны
				шах», «Первый шах».	х ошибок,
	1		1	II M 1	опрос
	4	Мат	1	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном,	Решение
				конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в	задач,
				один ход ферзем, ладьей, слоном, конем,	анализ
				пешкой (простые примеры).	допущенны
				Дидактическое задание «Мат или не	х ошибок,
	1	3.6		мат», «Мат в один ход».	опрос
	1	Мат	2	Мат в один ход: сложные случаи с	Решение
				большим числом фигур.	задач,
				Дидактическое задание «Пять матов»,	анализ
				«Пропавшая фигура».	допущенны
					х ошибок,
F		11	1		беседа
Март	2	Ничья, пат	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей.	Беседа,
\mathbf{Z}				Примеры на пат. Дидактические задания	решение
				«Пат или не пат».	задач,
					анализ
					допущенны
				_	х ошибок
	3	Ничья, пат	2	Отличие пата от мата. Варианты ничьей.	Опрос,
				Примеры на пат. Дидактические задания	решение

				«Пат или не пат».	запап
				мнан или не нат».	задач, анализ
					допущенны х ошибок
	4	Рокировка	2	Длинная и короткая рокировка. Правила	Беседа,
				рокировки. Дидактические задания	решение
				«Рокировка», «Мат в один ход»,	задач,
				«Выиграй фигуру»	анализ
					допущенны
					х ошибок
	5	Рокировка	1	Длинная и короткая рокировка. Правила	Беседа,
				рокировки. Дидактические задания	решение
				«Рокировка», «Мат в один ход»,	задач,
				«Выиграй фигуру»	анализ
					допущенны
	ļ.,				х ошибок
	1	Рокировка	1	Длинная и короткая рокировка. Правила	Опрос,
				рокировки. Дидактические задания	решение
				«Рокировка», «Мат в один ход»,	задач,
				«Выиграй фигуру»	анализ
					допущенны
	2	Игра	2	Игра розии функциями ча чачачи	х ошибок
	4	Игра всеми	4	Игра всеми фигурами из начального положения. Правила поведения за	Беседа,
		фигурами		положения. Правила поведения за шахматной доской. Игра всеми	педагогичес кое
		из		фигурами. Дидактическая игра «Два	наблюдение
		начальног		унгурами. дидактическая игра «два хода».	наолюдение
		0		ходил.	
		положения			
	3	Игра	2	Игра всеми фигурами из начального	Беседа,
		всеми		положения. Правила поведения за	педагогичес
II b		фигурами		шахматной доской. Игра всеми	кое
Апрель		ИЗ		фигурами. Дидактическая игра «Два	наблюдение
An		начальног		хода».	
		0			
		положения			
	4	Игра	2	Игра всеми фигурами из начального	Беседа,
		всеми		положения. Правила поведения за	педагогичес
		фигурами		шахматной доской. Игра всеми	кое
		ИЗ		фигурами. Дидактическая игра «Два	наблюдение
		начальног		хода».	
		0			
	5	положения Дебют	2	Самые общие рекомендации о	Беседа,
		дсоют		принципах разыгрывания дебюта.	решение
				Игра всеми фигурами из начального	задач,
				положения.	анализ
					допущенны
					х ошибок
	1	Дебют	2	Самые общие рекомендации о	Беседа,
				принципах разыгрывания дебюта.	анализ
) =				Игра всеми фигурами из начального	допущенны
Май				положения.	х ошибок
	2	Знакомств	1	Демонстрация коротких партий.	Беседа,
		o c		Практика. Игра всеми фигурами из	анализ
	<u> </u>	короткими		начального положения.	допущенны
-					

	партиями			х ошибок
3	Знакомств	2	Демонстрация коротких партий.	Беседа,
	o c		Игра всеми фигурами из начального	анализ
	короткими		положения.	допущенны
	партиями			х ошибок
4	Знакомств	2	Демонстрация коротких партий.	Беседа,
	o c		Практика. Игра всеми фигурами из	анализ
	короткими		начального положения.	допущенны
	партиями			х ошибок

Березовское муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад N 27»

623706, Свердловская область, Березовский муниципальный округ, г. Березовский, ул. Новая, строение 1a

Согласовано:

на Педагогическом совете Протокол от 28.08.2025 г. № 1

Утверждаю:

заведующий БМАДОУ «Детский сад № 27»

Е.О.Казанцева Приказ от 28.08.2025 г. № 171.1

Рабочая программа

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Шахматы»

Модуль 2 «Шахматы, второй год»

Возраст учащихся: 5-10 лет Срок реализации: 1 года

> Составитель программы: Курбатова Елена Сергеевна педагог дополнительного образования

г. Березовский 2025 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа педагога по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматы» является частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и представляет собой календарно-тематическое планирование модуля по текущему году обучения.

Модуль 2 «**Шахматы**, **второй год**» способствует приобретению элементарных навыков в налаживании взаимодействия своих фигур при постановке мата, умений создавать и реализовывать матовые угрозы, комбинации и тактические удары.

Особенности модуля: данная программа разработана на основе программы «Шахматы-школе» И.Г. Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок, а именно: широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски; применение нестандартных дидактических заданий и игр; детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры; преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур; выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры; разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры; неспешный подвод к краеугольному шахматному термину «мат»; в программе, широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны старшим дошкольникам; темы программы расположены в определенной системе: от более простых к более сложным.

Модуль рассчитан на 1 год обучения.

Образовательные:

- Учить детей как взаимодействуют фигуры при защите, атаке, постановке мата;
- Учить детей уверенно применять матовые угрозы, тактические приемы и сочетать их в своей игре;
 - Строить и реализовывать свои стратегические планы;
 - Осознавать свои ошибки и видеть ошибки соперника;
- Обеспечить успешное овладение основополагающих принципов ведения шахматной партии;

Развивающие:

- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи.
- Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
 - Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
 - Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;

Воспитательные:

-Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;

Планируемый результат: умение ребенка ориентироваться на шахматной доске (обозначения полей), знать ценность шахматных фигур, уметь создавать и реализовывать матовые угрозы, шахматные комбинации, решать шахматные задачи на мат в два хода.

Учебно-тематический план 2 год обучения

№	Разделы	Количество		
п/п	(модули)	академическ	их часов	
		всего	теория	практи
				ка
1.	Повторение пройденного материала	4	2	2
1.1	Ходы шахматных фигур	2	1	1
1.2	Элементы игры	2	1	1
2.	Краткая история шахмат	2	1	1
3.	Шахматная нотация	4	2	2
3.1	Обозначения полей	2	1	1
3.2	Обозначение фигур	2	1	1
4.	Ценность фигур	6	3	3
4.1	Ценность фигур	2	1	1
4.2	Достижение материального перевеса	2	1	1
4.3	Защита	2	1	1
5.	Постановка мата одинокому королю	15	7	8
5.1	Две ладьи против короля	3	1	2
5.2	Ферзь и ладья против короля	4	2	2
5.3	Ферзь и король против короля	4	2	2
5.4	Ладья и король против короля	4	2	2
6.	Достижение мата без жертвы материала	18	8	10
6.1	Мат в два хода в эндшпиле	7	3	4
6.2	Мат в два хода в миттельшпиле	6	3	3
6.3	Мат в два хода в дебюте	5	2	3
7.	Шахматная комбинация	22	10	12
7.1	Матовые комбинации	6	3	3
7.2	Комбинации, ведущие к достижению	5	2	3
	материального перевеса			
7.3	Комбинации для достижения ничьей	6	3	3
7.4	Типичные комбинации в дебюте	6	2	3
		Итог 2	года обучен	ия: 71 часа

Календарно-тематическое планирование

Месяц	Нед.	Тема	Ча сы	Содержание	Форма контроля	Прим ечан ие
Сентябрь	1	Ходы шахматных фигур	2	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (всеми фигурами из	, ,	

				начального положения).	
	2	Элементы	2	Рокировка. Взятие на проходе.	Беседа,
		игры		Превращение пешки. Варианты	решение
		1		ничьей. Демонстрация коротких	задач,
				партий. Дидактические задания	
				«Три фигуры против целой	допущенн
				армии», «Убери лишние фигуры»,	ых
				«Ходят только белые». Игровая	
				практика.	ОШИООК
	3	Краткая	2	Происхождение шахмат. Легенды	Беседа
	3	_	2	•	Веседа
		история		7 1	
		шахмат		шатрандж. Шахматы проникают в	
				Европу. Чемпионы мира по	
	4	05	2	шахматам.	0
	4	Обозначен	2	Обозначение вертикалей,	* '
		ия полей		горизонталей, полей.	решение
				Дидактические задания «Назови	задач,
				вертикаль», «Назови	
				горизонталь», «Назови	допущенн
				диагональ», «Какого цвета поле»,	ых
				«Кто быстрее», «Вижу цель».	ошибок
		2		Игровая практика.	
	5	Обозначен	1	Обозначение шахматных фигур и	· · ·
		ие фигур		терминов. Запись начального	решение
				положения. Краткая и полная	задач,
				шахматные нотации. Запись	анализ
				шахматной партии. Игровая	допущенн
				практика с записью шахматной	ЫХ
				партии или фрагмента	ошибок
	1	Обозначен	1	Обозначение шахматных фигур и	_
		ие фигур		терминов. Запись начального	решение
				положения. Краткая и полная	задач,
				шахматные нотации. Запись	анализ
				шахматной партии. Игровая	допущенн
				практика с записью шахматной	ых
				партии или фрагмента.	ошибок
	2	Ценность	2	Ценность фигур. Сравнительная	Опрос,
<u>م</u>		фигур		сила фигур. Дидактические	решение
				задания «Кто сильнее», «Обе	задач,
LA.				армии равны», «Выигрыш	анализ
Октябрь				материала». Достижение	допущенн
				материального перевеса.	ых
					ошибок
	3	Достижени	2	Достижение материального	Опрос,
		e		перевеса.	решение
		материальн		Дидактическое задание «Выигрыш	задач,
		ого		материала». Игровая практика.	анализ
		перевеса		_	допущенн
					ых
					ошибок

	1	n		n	
	4	Защита	2	Защита. Способы защиты.	Опрос,
				Дидактическое задание «Выигрыш	решение
				материала», «Защита». Игровая	задач,
				практика.	анализ
					допущенн
					ых
					ошибок
	5	Две ладьи	2	Две ладьи против короля.	Опрос,
		против		Дидактические задания «Шах или	решение
		короля		мат», «Мат в один ход», «Мат или	задач,
				пат», «На крайнюю линию», «В	анализ
				угол», «Ограниченный король»,	допущенн
				«Мат в два хода». Игровая	ых
				практика.	ошибок
	1	Две ладьи	1	Две ладьи против короля.	Опрос,
		против		Дидактические задания «Шах или	решение
		короля		мат», «Мат в один ход», «Мат или	задач,
		_		пат», «На крайнюю линию», «В	анализ
				угол», «Ограниченный король»,	допущенн
				«Мат в два хода». Игровая	ых
				практика.	ошибок
	2	Ферзь и	2	Ферзь и ладья против короля.	Опрос,
	-	ладья	_	Дидактические задания «Шах или	решение
		против		мат», «Мат в один ход», «Мат или	задач,
		короля		пат», «На крайнюю линию», «В	анализ
		Короли		угол», «Ограниченный король»,	допущенн
				«Мат в два хода». Игровая	ых
pp				практика.	ошибок
Ноябрь	3	Ферзь и	2	Ферзь и ладья против короля.	Опрос,
H	3	ладья	2	Дидактические задания «Шах или	решение
		против		мат», «Мат в один ход», «Мат или	задач,
		l -		пат», «На крайнюю линию», «В	задач, анализ
		короля		угол», «Ограниченный король»,	допущенн
					ых
	1	Форт	2	практика.	ошибок
	4	Ферзь и	2	Ферзь и король против короля.	Опрос,
		король		Дидактические задания «Шах или	решение
		против		мат», «Мат в один ход», «Мат или	задач,
		короля		пат», «На крайнюю линию», «В	анализ
				угол», «Ограниченный король»,	допущенн
				«Мат в два хода». Игровая	ых
	1	Φ	2	практика.	ошибок
	1	Ферзь и	2	Ферзь и король против короля.	Опрос,
		король		Дидактические задания «Шах или	решение
		против		мат», «Мат в один ход», «Мат или	задач,
рь		короля		пат», «На крайнюю линию», «В	анализ
a6				угол», «Ограниченный король»,	допущенн
Декабрь				«Мат в два хода». Игровая	ых
				практика.	ошибок
	2	Ладья и	2	Ладья и король против короля.	Опрос,
		король		Дидактические задания «Шах или	решение
		против		мат», «Мат в один ход», «Мат или	задач,

		короля		пат», «На крайнюю линию», «В	анализ
				угол», «Ограниченный король»,	допущенн
				«Мат в два хода». Игровая	ых
		-		практика.	ошибок
	3	Ладья и	2	Ладья и король против короля.	Опрос,
		король		Дидактические задания «Шах или	решение
		против		мат», «Мат в один ход», «Мат или	задач,
		короля		пат», «На крайнюю линию», «В	анализ
				угол», «Ограниченный король»,	допущенн
				«Мат в два хода». Игровая	ых
				практика.	ошибок
	4	Мат в два	2	Учебные положения на мат в два	Опрос,
		хода в		хода в эндшпиле. Дидактические	решение
		эндшпиле		задания «Объяви мат в два хода»,	задач,
				«Защитись от мата». Игровая	анализ
				практика.	допущенн
				-	ых
					ошибок
	5	Мат в два	1	Учебные положения на мат в два	Опрос,
		хода в	-	хода в эндшпиле. Дидактические	решение
		эндшпиле		задания «Объяви мат в два хода»,	задач,
				«Защитись от мата». Игровая	анализ
				практика.	допущенн
				приктика.	ых
					ошибок
	2	Мат в два	2	Vuodin ja nanavavva va vas s	
			<i>L</i>	Учебные положения на мат в два	Опрос,
		хода в		хода в эндшпиле. Цугцванг.	решение
		эндшпиле		Дидактические задания «Объяви	задач,
				мат в два хода», «Защитись от	анализ
				мата». Игровая практика.	допущенн
					ых
	2	N 4	2	XI C	ошибок
	3	Мат в два	2	Учебные положения на мат в два	Опрос,
		хода в		хода в эндшпиле. Цугцванг.	решение
apı		эндшпиле		Защита от мата.	задач,
Январь				Дидактические задания «Объяви	анализ
<u> </u>				мат в два хода», «Защитись от	допущенн
				мата». Игровая практика.	ых
		7.6			ошибок
	4	Мат в два	2	Учебные положения на мат в два	Опрос,
		хода в		хода в миттельшпиле.	решение
		миттельшп		Дидактические задания «Объяви	задач,
		иле		мат в два хода», «Защитись от	анализ
				мата». Игровая практика.	допущенн
					ых
					ошибок
	1	Мат в два	2	Учебные положения на мат в два	Опрос,
16		хода в		хода в миттельшпиле. Защита от	решение
)a.		миттельшп		мата. Дидактические задания	задач,
Февраль		иле		«Объяви мат в два хода»,	анализ
Ð				«Защитись от мата». Игровая	допущенн
				практика.	ых
	l	ı		37	<u> </u>

					ошибок е
	2	Mor n	2	Vuodinia nonomonia	
	2	Мат в два		Учебные положения на мат в два	Опрос,
		хода в		хода в миттельшпиле. Защита от	решение
		миттельшп		мата.	задач,
		иле		Практика. Дидактические задания	анализ
				«Объяви мат в два хода»,	допущенн
			«Защитись от мата». Игровая	ых	
				практика	ошибок
	3	Мат в два	2	Учебные положения на мат в два	Опрос,
		хода в		хода в дебюте. Дидактические	решение
		дебюте		задания «Объяви мат в два хода»,	задач,
				«Защитись от мата». Игровая	анализ
				практика.	допущенн
					ых
					ошибок
	4	Мат в два	1	Учебные положения на мат в два	Опрос,
		хода в		хода в дебюте. Защита от мата.	решение
		дебюте		Дидактические задания «Объяви	задач,
				мат в два хода», «Защитись от	анализ
				мата». Игровая практика.	допущенн
					ых
					ошибок
	1	Мат в два	2	Учебные положения на мат в два	Опрос,
		хода в		хода в дебюте. Защита от мата.	решение
		дебюте		Дидактические задания «Объяви	задач,
		A		мат в два хода», «Защитись от	анализ
				мата». Игровая практика.	допущенн
				mara, in pobar inputtinus	ых
					ошибок
	2	Матовые	1	Матовые комбинации. Темы	Опрос,
		комбинаци	1	комбинаций. Тема завлечения.	решение
		и		Дидактическое задание «Объяви	задач,
		n e		мат в два хода». Игровая практика.	анализ
				мат в два хода//. Ипровая практика.	
					допущенн ых
					ошибок
Ę	3	Матовые	2	Матовые комбинации. Тема	
Март	3			· ·	Опрос,
\mathbf{Z}		комбинаци		отвлечения. Тема блокировки.	решение
		И		Дидактическое задание «Объяви	задач,
				мат в два хода». Игровая практика.	анализ
					допущенн
					ых
	4) /	2	Manager	ошибок
	4	Матовые	2	Матовые комбинации. Тема	Опрос,
		комбинаци		разрушения королевского	решение
		И		прикрытия. Тема освобождения	задач,
				пространства. Тема уничтожения	анализ
				защиты.	допущенн
				Дидактическое задание «Объяви	ых
				мат в два хода». Игровая практика	ошибок
	5	Матовые	1	Матовые комбинации. Тема	Опрос,
	1	комбинаци	Ī	разрушения королевского	решение

		И		прикрытия. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты.	задач, анализ допущенн
				занины.	
				Дидактическое задание «Объяви	•
					ых ошибок
l i	1	Комбинаци	1	мат в два хода». Игровая практика. Тема отвлечения. Тема	
	1	-	1		Опрос,
		и, ведущие		завлечения.	решение
		K		Практика. Дидактическое задание	задач,
		достижени		«Выигрыш материала». Игровая	анализ
		Ю		практика.	допущенн
		материальн ого			ых ошибок
					ошиоок
	2	перевеса Комбинаци	2	Take virying payying Take	Опрос
	2		2	Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема освобождения	Опрос,
		и, ведущие		• •	решение
		К		1 1	задач,
		достижени		задание «Выигрыш материала». Игровая практика.	анализ
		ю материальн		ти ровал практика.	допущенн ых
		ого			ошибок
		перевеса			ошиоок
	3	Комбинаци	2	Тема перекрытия. Тема	Опрос,
]	и, ведущие	2	превращения пешки. Сочетание	решение
Апрель		к ведущие		тематических приемов.	задач,
ıbe		достижени		Дидактических присмов. Дидактическое задание «Выигрыш	анализ
A _I		Ю		материала». Игровая практика.	допущенн
		материальн		матернала». Ні ровая практика.	ых
		ого			ошибок
		перевеса			ошноск
	4	_	2	Комбинации лля лостижения	Опрос
	'		_		-
				,	•
				* *	*
					<u> </u>
					ошибок
	5	Комбинаци	2	Комбинации для достижения	
		,		ничьей. Патовые комбинации.	решение
		достижени		·	задач,
		я ничьей		ничью». Игровая практика.	анализ
					допущенн
					ых
					ошибок
	1	Комбинаци	2	Комбинации на вечный шах.	Опрос,
		и для		Дидактическое задание «Сделай	решение
		достижени		ничью». Игровая практика.	задач,
אַבּוּ		я ничьей			анализ
					допущенн
Ţ					ых
Май	1				
W					ошибок
M:	2	Типичные	1	Типичные комбинации в дебюте.	ошибок Опрос,
ай	5	и для достижени я ничьей Комбинаци и для достижени	2	Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай	Опрос, решение задач, анализ допущенн ых ошибок Опрос, решение задач, анализ допущенн ых

	и в дебюте		комбинацию».	задач,
	, ,		,	анализ
				допущенн
				ых
				ошибок
3	Типичные	2	Типичные комбинации в дебюте.	Опрос,
	комбинаци		Дидактическое задание «Проведи	решение
	и в дебюте		комбинацию».	задач,
				анализ
				допущенн
				ых
				ошибок
4	Типичные	2	Типичные комбинации в дебюте.	Опрос,
	комбинаци		Дидактическое задание «Проведи	решение
	и в дебюте		комбинацию».	задач,
				анализ
				допущенн
				ых
				ошибок

Березовское муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад $N_{\!\!\!2}$ 27»

623706, Свердловская область, Березовский муниципальный округ, г. Березовский, ул. Новая, строение 1a

Согласовано:

на Педагогическом совете Протокол от 28.08.2025 г. № 1 Утверждаю:

заведующий БМАДОУ «Детский сад № 27»

Е.О.Казанцева Приказ от 28.08.2025 г. № 171.1

Рабочая программа

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе социально-гуманитарной направленности «Шахматы»

Модуль 3 «Шахматы, третий год»

Возраст учащихся: 7-10 лет Срок реализации: 1 года

> Составитель программы: Курбатова Елена Сергеевна педагог дополнительного образования

г. Березовский 2025 г

Пояснительная записка

Рабочая программа педагога по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарной направленности «Шахматы» является частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и представляет собой календарно-тематическое планирование модуля по текущему году обучения.

Модуль 3 «Шахматы, третий год» способствует приобретению более глубоких знаний во всех стадиях шахматной партии: дебюте, миттельшпиле, эндшпиле.

Особенности модуля: данная программа разработана на основе программы «Шахматы-школе» И.Г. Сухина, который опирается на ряд нетрадиционных авторских наработок, а именно: широкое использование в учебном процессе игры на фрагментах шахматной доски; применение нестандартных дидактических заданий и игр; детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры; преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур; выявление стержневой игры первого этапа обучения "Игры на уничтожение": фигура против фигуры; разработка конкретных блоков игровых положений для каждой дидактической игры; неспешный подвод к краеугольному шахматному термину «мат»; в программе, широко используются шахматные сказки, ребусы, загадки шарады, занимательные задачи и викторины, которые будут интересны старшим дошкольникам; темы программы расположены в определенной системе: от более простых к более сложным.

Модуль рассчитан на 1 год обучения.

Образовательные:

- Способствовать освоению детьми знаний во всех стадиях шахматной партии: дебюте, миттельшпиле и эндшпиле.
- Познакомить с правилами поведения партеров во время шахматной игры, учить детей во время шахматной партии действовать в соответствие с эти правилами;
- Учить детей взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а так же умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- Обеспечить успешное овладение основополагающих принципов ведения шахматной партии;

Развивающие:

- Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- Развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
 - Способствовать активизации мыслительной деятельности дошкольника;
 - Приобщать ребенка к самостоятельному решению логических задач;

Воспитательные:

-Воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений;

Планируемый результат: умение ребенка ориентироваться на шахматной доске (обозначения полей), знать ценность шахматных фигур, уметь создавать и реализовывать матовые угрозы, шахматные комбинации, решать шахматные задачи на мат в два хода.

Учебно-тематический план 3 год обучения

№	Разделы	Количество		
п/п	(модули)	академических часов		
		всего	теория	практика
1.	Повторение пройдённого материала	4	2	2

1.1. Ходы фигур, элементы игры 1 0,5 0,5 1.2. Шахматная нотация 1 0,5 0,5 1.3. Практика матования одинокого короля 2 1 1 2. Основы дебюта 25 12 13 2.1. Двух- и трехходовые партии 4 2 2 2.2. Мат в один ход 2 1 1 2.3. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя 4 2 2 2.4. «Детский мат» 2 1 1 2.5. «Повторюшка-хрюшка» 2 1 1 2.6. Принципы игры в дебюте 3 1 2 2.7. «Пешкоедство» 2 1 1 2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытые дебюты 2 1 1 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовы индиниля 4 2 2					
1.3. Практика матования одинокого короля 2 1 1 2. Основы дебюта 25 12 13 2.1. Двух- и трехходовые партии 4 2 2 2.2. Мат в один код 2 1 1 2.3. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя 4 2 2 2.4. «Детский мат» 2 1 1 2.5. «Повторющка-хрюшка» 2 1 1 2.5. «Повторющка-хрюшка» 2 1 1 2.6. Принципы игры в дебюте 3 1 2 2.7. «Пешкоедство» 2 1 1 2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытые дебюты 2 1 1 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2	1.1.	Ходы фигур, элементы игры	1	0,5	0,5
2. Основы дебюта 25 12 13 2.1. Двух- и трехходовые партии 4 2 2 2.2. Мат в один ход 2 1 1 2.3. Невыгодность раннего ввода в игру дадей и ферзя 4 2 2 2.4. «Детский мат» 2 1 1 2.5. «Повторюшка-хрюшка» 2 1 1 2.5. «Повторюшка-хрюшка» 2 1 1 2.6. Принципы игры в дебюте 3 1 2 2.7. «Пешкоедство» 2 1 1 2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытыс дебюты 2 1 1 3. Основы миттельшпиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2	1.2.	Шахматная нотация	1	0,5	0,5
2.1. Двух- и трехходовые партии 4 2 2 2.2. Мат в один ход 2 1 1 2.3. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя 4 2 2 2.4. «Детский мат» 2 1 1 2.5. «Повторюшка-хрюшка» 2 1 1 2.6. Принципы игры в дебюте 3 1 2 2.7. «Пешкоедство» 2 1 1 2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытые дебюты 2 1 1 3. Основы миттельшпиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против дары 3 1 2	1.3.	Практика матования одинокого короля	2	1	1
2.2. Мат в один ход 2 1 1 2.3. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя 2 2 2.4. «Детский мат» 2 1 1 2.5. «Повторюшка-хрюшка» 2 1 1 2.6. Принципы игры в дебюте 3 1 2 2.7. «Пешкоедство» 2 1 1 2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытые дебюты 2 1 1 3. Основы миттельшпиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 4. Основы эндипиля 2 1 13,5 4.1. Ладья против дадьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Л	2.	Основы дебюта	25	12	13
2.2. Мат в один ход 2 1 1 2.3. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя 4 2 2 2.4. «Детский мат» 2 1 1 2.5. «Повторюшка-хрюшка» 2 1 1 2.6. Принципы игры в дебюте 3 1 2 2.7. «Пешкоедство» 2 1 1 2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытые дебють 2 1 1 3. Основы миттельшпиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 4. Основы эндшпиля 2 1 13,5 4.1. Ладья против дадьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4.	2.1.	Двух- и трехходовые партии	4	2	2
ладей и ферзя 2 1 1 2.4. «Детский мат» 2 1 1 2.5. «Повторюшка-хрюшка» 2 1 1 2.6. Принципы игры в дебюте 3 1 2 2.7. «Пешкоедство» 2 1 1 2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытые дебюты 2 1 1 3. Основы миттельшпиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование двумя слонами 4 <td>2.2.</td> <td></td> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td>	2.2.		2	1	1
2.5. «Повторюшка-хрюшка» 2 1 1 2.6. Принципы игры в дебюте 3 1 2 2.7. «Пешкоедство» 2 1 1 2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытые дебюты 2 1 1 3. Основы миттельшиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование дебюты 4 2 2 4.5.	2.3.		4	2	2
2.6. Принципы игры в дебюте 3 1 2 2.7. «Пешкоедство» 2 1 1 2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытые дебюты 2 1 1 3. Основы миттельшпиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. <td>2.4.</td> <td>«Детский мат»</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td>	2.4.	«Детский мат»	2	1	1
2.7. «Пешкоедство» 2 1 1 2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытые дебюты 2 1 1 3. Основы миттельшпиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. </td <td>2.5.</td> <td>«Повторюшка-хрюшка»</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td>	2.5.	«Повторюшка-хрюшка»	2	1	1
2.8. Связка в дебюте 4 2 2 2.9. Закрытые дебюты 2 1 1 3. Основы миттельшпиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2 <td>2.6.</td> <td>Принципы игры в дебюте</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>2</td>	2.6.	Принципы игры в дебюте	3	1	2
2.9. Закрытые дебюты 2 1 1 3. Основы миттельшпиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	2.7.	«Пешкоедство»	2	1	1
3. Основы миттельшпиля 17 8 9 3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	2.8.	Связка в дебюте	4	2	2
3.1. Тактические приемы 5 2 3 3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	2.9.	Закрытые дебюты	2	1	1
3.2. Матовые комбинации 4 2 2 3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	3.	Основы миттельшпиля	17	8	9
3.3. Комбинации для достижения ничьей 4 2 2 3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	3.1.	Тактические приемы	5	2	3
3.4. Классическое наследие 4 2 2 4. Основы эндшпиля 25 11,5 13,5 4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	3.2.	Матовые комбинации	4	2	2
4.Основы эндшпиля2511,513,54.1.Ладья против ладьи3124.2.Ферзь против ферзя3124.3.Ферзь против слона4224.4.Ладья против слона4224.5.Матование двумя слонами2114.6.Матование слоном и конем4224.7.Пешка против короля10,50,54.8.Удивительные ничейные положения422	3.3.	Комбинации для достижения ничьей	4	2	2
4.1. Ладья против ладьи 3 1 2 4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	3.4.	Классическое наследие	4	2	2
4.2. Ферзь против ферзя 3 1 2 4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	4.	Основы эндшпиля	25	11,5	13,5
4.3. Ферзь против слона 4 2 2 4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	4.1.	Ладья против ладьи	3	1	2
4.4. Ладья против слона 4 2 2 4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	4.2.	Ферзь против ферзя	3	1	2
4.5. Матование двумя слонами 2 1 1 4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	4.3.	Ферзь против слона	4	2	2
4.6. Матование слоном и конем 4 2 2 4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	4.4.	Ладья против слона	4	2	2
4.7. Пешка против короля 1 0,5 0,5 4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	4.5.	Матование двумя слонами	2	1	1
4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	4.6.	Матование слоном и конем	4	2	2
4.8. Удивительные ничейные положения 4 2 2	4.7.	Пешка против короля	1	0,5	0,5
Итог 3 года обучения: 71 часа	4.8.	Удивительные ничейные положения	4	2	2
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			И	тог 3 года обуч	иения: 71 часа

Календарно-тематическое планирование

Месяц	H	Тема	Ча	Содержание	Форма	Примеч
	e		сы		контроля	ание
	д.					
Сентябрь	1	Ходы фигур, элемент ы игры Шахмат ная нотация	1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная	Опрос, решение задач, анализ допущенны х ошибок Опрос, решение задач, анализ допущенны	
				нотация. Записи шахматной	х ошибок	
				партии. Ценность шахматных фигур.		
	2	Практик	2	Игровая практика с записью	Анализ	

		a		шахматной партии.	допущенны
		матован		mamarion naprimi	х ошибок
		ИЯ			A omnook
		одиноко			
		ГО			
		короля	2	D	
	3	Двух- и	2	Выявление причин поражения в	Опрос,
		трехход		них одной из сторон.	решение
		овые		Дидактическое задание мат в один	задач,
		партии		ход.	анализ
					допущенны
					х ошибок
	4	Двух- и	2	Выявление причин поражения в	Опрос,
		трехход		них одной из сторон.	решение
		овые		Дидактическое задание мат в один	задач,
		партии		ход.	анализ
		партии		лод.	
					допущенны
		2.4	1) / YY	х ошибок
	5	Мат в	1	Мат в один ход. Игровая практика	Решение
		один			задач,
		ход			анализ
					допущенны
					х ошибок
	1	Мат в	1	Мат в один ход. Игровая практика.	Решение
		один		1	задач,
		ход			анализ
					допущенны
					х ошибок
	2	Невыгод	2	Невыгодность раннего ввода в	Опрос,
				_	-
		ность		1.7	решение
P		раннего		Дидактические задания «Поймай	задач,
(Op		ввода в		ладью», «Поймай ферзя». Игровая	анализ
Октябрь		игру		практика.	допущенны
O _ž		ладей и			х ошибок
		ферзя			
	3	Невыгод	2	Невыгодность раннего ввода в	Опрос,
		ность		игру ладей и ферзя.	решение
		раннего		Дидактические задания «Поймай	задач,
		ввода в		ладью», «Поймай ферзя». Игровая	анализ
		игру		практика.	допущенны
		ладей и		*	х ошибок
		ферзя			
	4	«Детски	2	Игра на мат с первых ходов.	Опрос,
	*	«детеки й мат»		Детский мат. Защита. Другие	решение
		ri wai <i>n</i>			-
				угрозы быстрого мата в дебюте.	задач,
					анализ
					допущенны
					х ошибок

	5	Повтор	2	«Повторюшка-хрюшка» (черные	Опрос
)	Повтор		«повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание	Опрос, решение
		юшка-		«повторющек». Дидактические	•
		хрюшка		*	задач,
		»		задания «Поставь мат в один ход	анализ
				«повотрюшке»», «Выиграй фигуру	допущенны
				у «повторюшки»». Игровая	х ошибок
	1	177	1	практика. Решение задач.	
	1	Принци	1	Принципы игры в дебюте.	Опрос,
		пы игры		Быстрейшее развитие фигур.	решение
		в дебюте		Темпы. Гамбиты. Борьба за центр.	задач,
				Дидактическое задание «Выведи	анализ
				фигуру», «Захвати центр»,	допущенны
				«Выиграй фигуру». « Можно ли	х ошибок
				сделать рокировку?». Решение	
	_	T	2	заданий. Игровая практика.	
	2	Принци	2	Гамбит Эванса. Королевский	Опрос,
		пы игры		гамбит. Ферзевый гамбит.	решение
		в дебюте		Безопасное положение короля.	задач,
				Рокировка. Дидактическое задание	анализ
				«Поставь мат в один ход не	допущенны
p _P				рокированному королю»,	х ошибок
Ноябрь				«Поставь мат в два хода не	
H0				рокированному королю», Решение	
			2	заданий. Игровая практика.	
	3	«Пешко	2	«Пешкоедство». Неразумность	Опрос,
		едство»		игры в дебюте одними пешками.	решение
				Дидактические задания «Мат в два	задач,
				хода», «Выигрыш материала»,	анализ
				«Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?». Игровая	допущенны
				побить пешку?». Игровая практика. Решение задач.	х ошибок
	4	Chanka b	2	Связка в дебюте. Дидактически	Опрос,
	+	Связка в дебюте		, , , , , ,	•
		дсоюте			решение задач,
				«Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание».	анализ
				е развязывание». Решение задач. Игровая практика.	допущенны
				т степие задач. ти ровах практика.	х ошибок
	1	Связка в	2	Связка в дебюте. Полная т не	Опрос,
	1	дебюте		полная связка. Дидактически	решение
Декабрь		долого		задания «Выиграй фигуру»,	задач,
				«Сдвой противнику пешки»,	анализ
				«Успешное развязывание».	допущенны
				Решение задач. Игровая практика.	х ошибок
	2	Закрыты	2	Ладья и король против короля.	Опрос,
	_	е	_	Дидактические задания «Шах или	решение
		дебюты		мат», «Мат в один ход», «Мат или	задач,
				пат», «На крайнюю линию», «В	анализ
				угол», «Ограниченный король»,	допущенны
				«Мат в два хода». Игровая	х ошибок
				практика.	
	3	Тактиче	2	Общие рекомендации о том, как	Опрос,
		ские	~	играть в миттельшпиле.	решение
	<u> </u>	- CRIIC		играть в миттельшийле.	Pomonino

	I			Tarana Canada	
		приемы		Тактические приемы. Связка в	задач,
				миттельшпиле.	анализ
				Игровая практика. Дидактическое	допущенны
				задание «Выигрыш материала».	х ошибок
	4	Тактиче	2	Связка в миттельшпиле. Двойной	Опрос,
		ские		удар. Открытое нападение.	решение
		приемы		Открытый шах. Двойной шах.	задач,
				Игровая практика. Дидактическое	анализ
				задание «Выигрыш материала».	допущенны
					х ошибок
	5	Тактиче	1	Связка в миттельшпиле. Двойной	Опрос,
		ские		удар. Открытое нападение.	решение
		приемы		Открытый шах. Двойной шах.	задач.
				Игровая практика. Дидактическое	
				задание «Выигрыш материала».	
	2	Матовы	2	Матовые комбинации (на мат в	Опрос,
		e		три хода). Тема завлечения. Тема	решение
		комбина		отвлечения. Тема блокировки.	задач,
		ции		Практика. Дидактические задания	анализ
				«Объяви мат в три хода». Игровая	допущенны
				практика.	х ошибок
	3	Матовы	2	Тема разрушения пешечного	Опрос,
		e		прикрытия короля. Тема	решение
þÞ		комбина		освобождения пространства. Тема	задач,
Январь		ции		уничтожения защиты. Сочетание	анализ
K				тематических приемов.	допущенны
,				Дидактические задания «Объяви	х ошибок
				мат в три хода». Игровая практика.	
	4	Комбина	2	Комбинации для достижения	Опрос,
		ции для		ничьей.	решение
		достиже		Дидактические задания «Сделай	задач,
		ния		ничью». Игровая практика.	анализ
		ничьей		• •	допущенны
					х ошибок
	1	Комбина	2	Патовые комбинации.	Опрос,
		ции для		Комбинации на вечный шах.	решение
		достиже		Дидактические задания «Сделай	задач,
		ния		ничью». Игровая практика.	анализ
		ничьей		1 1	допущенны
					х ошибок
	2	Классич	2	Классическое наследие.	Опрос,
9		еское		«Бессмертная» партия.	решение
Февраль		наследи		«Вечнозелёная» партия. Игровая	задач,
3 B E		e		практика.	анализ
Ď				•	допущенны
					х ошибок
	3	Классич	2	Классическое наследие.	Опрос,
		еское		«Бессмертная» партия.	решение
		наследи		«Вечнозелёная» партия. Игровая	задач,
		e		практика.	анализ
				1	допущенны
					х ошибок
<u> </u>	.	I			ı ·

	4	Ладья	1	Ладья против ладьи.	Опрос,
		против	_	Дидактические задания «Мат в два	решение
		ладьи		хода», «Мат в три хода»,	задач.
				«Выигрыш фигуры».	
	1	Ладья	2	Ладья против ладьи.	Опрос,
	_	против	_	Дидактические задания «Мат в два	решение
		ладьи		хода», «Мат в три хода»,	задач.
				«Выигрыш фигуры».	
	2	Ферзь	1	Ферзь против ферзя.	Опрос,
	_	против	_	Дидактические задания «Мат в два	решение
		ферзя		хода», «Мат в три хода»,	задач,
		T T T T T T T T T T T T T T T T T T T		«Выигрыш фигуры». Игровая	анализ
				практика.	допущенны
				inputtinu.	х ошибок
	3	Ферзь	2	Ферзь против ферзя. Ферзь против	Опрос,
	3	против	_	ладьи. Дидактические задания	решение
		ферзя		«Мат в два хода», «Мат в три	задач,
Td		Ψ γ γ γ γ γ γ γ γ γ γ γ γ γ γ γ γ γ γ γ		хода», «Выигрыш фигуры».	анализ
Март				Игровая практика.	допущенны
				ти ровал практика.	х ошибок
	4	Ферзь	2	Ферзь против слона.	Опрос,
	7	против	2	Дидактические задания «Мат в два	решение
		слона		хода», «Мат в три хода»,	задач,
		Слона		«Выигрыш фигуры». Игровая	анализ
				практика.	допущенны
				практика.	х ошибок
	5	Ферзь	1	Ферзь против слона.	Опрос,
	3	против	1	Дидактические задания «Мат в два	решение
		слона		хода», «Мат в три хода»,	задач,
		Chona		«Выигрыш фигуры». Игровая	анализ
				практика.	допущенны
				практика.	х ошибок
	1	Ферзь	1	Ферзь против слона. Ферзь против	Опрос,
	1	против	1	коня. Дидактические задания	решение
		слона		«Мат в два хода», «Мат в три	задач,
		Cololla		хода», «Выигрыш фигуры».	анализ
				Игровая практика.	допущенны
				III popus iipustiissa.	х ошибок е
	2	Ладья	2	Ладья против слона.	Опрос,
		против		Дидактические задания «Мат в два	решение
9		слона		хода», «Мат в три хода»,	задач,
Эел		Cololla		«Выигрыш фигуры». Игровая	анализ
Апрель				практика.	допущенны
A				iipakiiiku.	х ошибок
	3	Ладья	2	Ладья против слона. Ладья против	Опрос,
	5	против		коня. Дидактические задания	решение
		слона		«Мат в два хода», «Мат в три	задач,
		Chona		хода», «Выигрыш фигуры».	анализ
				лода», «выигрыш фигуры». Игровая практика.	допущенны
				ти робая практика.	х ошибок
	4	Матором	2	Маторание прумя спономи	
	4	Матован	7	Матование двумя слонами.	Опрос,

		W0 W0707		Перинули	# avvvayvva
		ие двумя		Практика. Дидактические задания	решение
		слонами		«Мат в два хода», «Мат в три	задач,
				хода». Игровая практика.	анализ
					допущенны
					х ошибок
	5	Матован	2	Матование слоном и конем.	Опрос,
		ие		Практика. Дидактические задания	решение
		слоном		«Мат в два хода», «Мат в три	задач.
		и конем		хода». Игровая практика.	
	1	Матован	2	Матование слоном и конем.	Опрос,
		ие		Практика. Дидактические задания	решение
		слоном		«Мат в два хода», «Мат в три	задач,
		и конем		хода». Игровая практика.	анализ
		H ROHEM		подил. Пі ровил приктики.	допущенны
					х ошибок
	2	Потита	1	Varya wayya waaya waxa baaya far	
		Пешка	1	Когда пешка проходит в ферзи без	Опрос,
		против		помощи своего короля. Правило	решение
		короля		«Квадрата». Белая пешка на	задач,
				седьмой горизонтали. Король	анализ
				помогает своей пешке. Белая	допущенны
				пешка на шестой горизонтали.	х ошибок
				Белая пешка на пятой	
				горизонтали. Ключевые поля.	
				Король ведет свою пешку за	
				собой. Белая пешка на пятых и	
				четвертых горизонталях.	
				Оппозиция. Белая пешка на третей	
				и второй горизонталях.	
				Дидактическое задание «Квадрат»,	
				«Проведи свою пешку в ферзи»,	
Май				«Сделай ничью». Игровая	
Σ				практика.	
	3	Удивите	2	Удивительные ничейные	Опрос
	ر				Опрос,
		льные		положения. Король против короля	решение
		ничейны		и двух коней. Король против	задач,
		e		короля, слона и пешки. Король	анализ
		положен		против короля, коня и пешки.	допущенны
		ИЯ		Практика. Дидактическое задание	х ошибок
				«Мат в один ход», «Мат в три	
				хода», «Проведи свою пешку в	
				ферзи», «Сделай ничью». Игровая	
				практика.	
	4	Удивите	2	Удивительные ничейные	Опрос,
		льные		положения. Король против короля	решение
		ничейны		и двух коней. Король против	задач,
		e		короля, слона и пешки. Король	анализ
		положен		против короля, коня и пешки.	допущенны
		ИЯ		Практика. Дидактическое задание	х ошибок
		122		«Мат в один ход», «Мат в три	
				хода», «Проведи свою пешку в	
				ферзи», «Сделай ничью». Игровая	
				практика.	

Процито, пронумеровано

43 (Солок Пулс) листа(-ов)

Заведующий БМАДОУ «Детский сад № 27» Е.О. Казанцева