

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Тулатинская средняя общеобразовательная школа»

Принята  
решением педагогического совета  
от 21 августа 2024 года протокол № 1

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы Акименко ИВ.  
Приказ № 76/1 от 01.09.2024



**Дополнительная общеобразовательная программа**  
**«Шахматная школа»**

Уровень образования (класс) начальное общее образование (2-4 класс)

Количество часов: 135  
*1 год обучения – 33 часа;*  
*2 год обучения – 34 часа;*  
*3 год обучения - 68 часов.*

Учитель: Тарасенко Т.В.

с. Тулата , 2024 год

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Тулатинская средняя общеобразовательная школа»

Принята  
решением педагогического совета  
от 21 августа 2024 года протокол № 1

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы \_\_\_\_\_ Акименко ИВ.  
Приказ № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

**Дополнительная общеобразовательная программа**  
**«Шахматная школа»**

Уровень образования (класс) начальное общее образование (2-4 класс)

Количество часов: 135

*1 год обучения – 33 часа;*

*2 год обучения – 34 часа;*

*3 год обучения - 68 часов.*

Учитель: Тарасенко Т.В.

с. Тулата , 2024 год

Программа разработана в соответствии ФГОС начального общего образования на основе авторской рабочей программы «Шахматная школа», В.Барский. М.: Библиотека РШФ, 2021

## **1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА «ШАХМАТНЫЙ КЛУБ»**

### **Личностные результаты освоения программы курса.**

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

### **Метапредметные результаты освоения программы курса.**

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

### **Предметные результаты:**

- определять, различать и называть шахматные фигуры, шахматные термины (белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, угловые поля, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, вечный шах, двойной удар, ничья; - названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король);
- правила хода и взятия каждой фигуры, обозначения ходов при записи партии;
- уметь расставлять шахматные фигуры.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

*1-2 год обучения*

### **Урок 1. Волшебный мир шахмат.**

Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат, их место в мировой культуре.

Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнеры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтالي, вертикали, диагонали. Фигуры и пешки.

В какой последовательности расставлять фигуры и пешки на доске, чтобы не ошибиться. «Ферзь – любит свой цвет, а король – чужой цвет».

### **Урок 2. Шахматная нотация.**

Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. «Адрес» поля как пересечение вертикали и горизонтали. Диаграмма. Центр и угловые поля.

### **Урок 3. Ладья и слон.**

Ладья: как ходит и бьет белые фигуры соперника ладья. Вертикали и горизонтали на шахматной доске. Слон: как ходит и бьет слон. Чернопольные и белопольные слоны – разноцветные и одноцветные слоны. Диагонали.

### **Урок 4. Нападение и взятие.**

Нападение на фигуру или пешку соперника. Линия действия фигуры. Как напасть на неприятельскую фигуру. Как определить, какая фигура находится под боем.

### **Урок 5. Пешка.**

Пешка – душа шахматной партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьет пешка.

### **Урок 6. Король.**

Король: как ходит и бьет фигуры противника (незащищенные!) король. Король – самая главная фигура.

### **Урок 7. Ферзь**

Ферзь: как ходит и бьет ферзь. Ферзь, ладья, слон - дальнбойные фигуры. Ферзь самая сильная фигура.

### **Урок 8. Конь.**

Конь: как ходит и бьет. Как выглядит фигура (внешнее сходство с настоящими лошадьми) по сравнению с другими фигурами абстрактного дизайна.

### **Урок 9. Ценность фигур.**

Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «весят» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Король бесценен. Понятие о выгодном и невыгодном размене.

### **Урок 10. Особые ходы пешки**

Превращения пешки после достижения последней горизонтали. «Пешка идёт в.. ферзи». Процедура превращения: поставить пешку на последнюю горизонталь, а затем поменять на выбранную фигуру того же цвета. Взятие на проходе, битое поле.

### **Урок 11. Повторение пройденного материала: ходы фигур, ценность фигур.**

Как ходят и бьют все фигуры и пешка, сравнительная ценность фигур – игра «шахматный базар»

#### **Урок 12. Коррекционное занятие.**

Турнир по пешечным шахматам (в игре участвуют только пешки и короли)

#### **Урок 13. Защита от нападения.**

Способы защиты от нападения: отход, защита с помощью другой фигуры (перекрытие), уничтожение атакующей пешки или фигуры.

#### **Урок 14. Шах и защита от него.**

Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха: отход короля, перекрытие линии атаки, взятие атакующей фигуры или пешки.

#### **Урок 15. Мат.**

Цель шахматной партии. Что такое мат. Отличие мата от шаха. Как матуют пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Сдача партии в проигранной позиции.

#### **Урок 16. Простейшие матовые конструкции.**

Стандартные позиции: мат по последней (первой) горизонтали; мат ферзём, которого поддерживают слон, конь, ладья, король и пешка. Король на краю и в углу доски, поля для отступления.

#### **Урок 17. Пат. Ничья.**

Что такое ничья. Разновидности ничьей. Недостаток материала для выигрыша с обеих сторон. Определение пата, чем отличается пат от мата. Соглашение на ничью. Вечный шах. Троекратное повторение позиции. Правило 50 ходов.

#### **Урок 18. Повторение: задания на шах, мат и пат.**

Повторение материала предыдущих уроков о шахе, мате, пате. Практический материал для тренировки.

#### **Урок 19. Коррекционное занятие или турнир по шахматам.**

Важны – без четкого усвоения их учениками невозможно продолжать обучение. Уроки 18 и 19 помогают «подтянуть» отстающих. А для самых сильных учеников можно организовать в этот день небольшой турнир.

#### **Урок 20. Особый ход – рокировка.**

Определение и роль рокировки. Рокировать можно только один раз за партию. Виды рокировок: короткая и длинная. Как делается рокировка. Когда можно рокироваться. Как записывается ход рокировка.

#### **Урок 21. Двойной удар.**

Что такое двойной удар. Кто может нанести двойной удар. Коневая вилка. Двойные удары ферзём, ладьёй, слоном, пешкой, королём. Самый опасный двойной удар – с нападением на короля соперника.

#### **Урок 22. Мат королем и ферзем.**

Стандартная связка «король + ферзь» против короля соперника. Когда могут встречаться такие позиции. Метод оттеснения короля в угол совместными усилиями. Патовые ловушки.

#### **Урок 23. Мат ферзем и ладьёй.**

Связка «ферзь + ладья». На каких стадиях игры могут встречаться матовые атаки ферзём и ладьёй. Внимательная игра помогает избежать пата.

#### **Урок 24. Мат двумя ладьями.**

Матование двумя ладьями одинокого короля. Линейный мат. Оттеснение короля на последнюю горизонталь. Мат по седьмой (второй) горизонтали при стеснённом положении короля.

#### **Урок 25. Повторение: матование одинокого короля разными фигурами.**

Повторение различных способов матования короля: ферзём и королём; ферзём и ладьёй, двумя ладьями

#### **Урок 26. Коррекционное занятие или турнир.**

Проведение шахматных партий от начала до конца. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).

### **Урок 27. Правила поведения во время игры.**

Принятые правила поведения во время шахматной партии. Приветствие соперника, рукопожатие. Соблюдение тишины. Предложение ничьей. Правило «тронул – ходи». Как поправить фигуру на доске. Корректное совершение хода.

### **Урок 28. Шахматные часы.**

Отличие шахматных часов от обычных. Устройство часов и принципы игры с часами. Правильное расположение часов на столике. Флажок (на механических часах). Контроль времени. Цейтнот.

### **Урок 29. Запись партии.**

Отличие длинной нотации от короткой нотации. Сокращённые названия фигур, символы шаха, мата, взятия, короткой и длинной рокировки. Как записывают ходы пешки. Пример записи партии.

### **Урок 30. Вилка.**

Двойной удар конём – коневая вилка. На какой стадии встречаются такие удары. Внимание к коням соперника помогает избежать попадания под вилку. Шах с выигрышем фигуры.

### **Урок 31. Сквозной удар.**

Что такое сквозной удар. Когда может возникнуть возможность для двойного удара. Предпосылки для двойного удара.

### **Урок 32. Повторение- итоговый тест.**

Решение заданий: атака, защита, выгодный обмен, защита от шаха, мат, пат, двойное нападение, сквозной удар, запись партии. Повторение: стандартные позиции и приёмы игры.

### **Урок 33. Подведение итогов года.**

Шахматная викторина. Вручение сертификатов «Я умею играть в шахматы».

### **Урок 34. Турнир по окончанию обучения.**

*3 год обучения*

## **1. Краткая история шахмат**

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

2. Связка

3. Защита от связки.

4-5. Три золотых правила дебюта.

6. Детский мат.

7. Голый король.

8. Взлом.

9. Отвлечение.

10. Перегрузка

11. Вскрытое нападение.

12. МАТ «по линейке»

13. Мат королём и ладьёй.

14. Два могучих слона.

15. Проходные пешки.

16. Прорыв.

17. Проведение пешки в ферзи.

18-19. Правило квадрата. Отталкивание плечом.

20-21. Отдалённая прохлада. Защищённая проходная.

22. Переход в пешечный эндшпиль. Активный король.

23. Патовые комбинации.

24. Комбинации на вечный шах.

25-26. Дебют – перевес в развитии.

27- 28. Итальянская партия.

29. Северный гамбит.

30-31. **Подведение итогов года.**

Шахматная викторина. Вручение сертификатов «Я умею играть в шахматы».

**32-34. Турнир по окончанию обучения.**

### 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

#### 1 год обучения

	Тема	Содержание
1	Волшебный мир шахмат	Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнёры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтали, вертикали, диагонали. Фигуры и пешки.
2	Шахматная нотация	Обозначение горизонталей и вертикалей на шахматной доске. «Адрес» поля как места пересечения вертикали и диагонали. Диаграмма. Центр и угловые поля.
3	Ладья и слон	Ладья; как ходит и бьёт фигуры соперника ладья. Вертикали и горизонтали на шахматной доске. Слон; как ходит и бьёт слон. Чернопольные и белопольные слоны. Диагонали.
4	Нападение и взятие	Нападение на фигуру или пешку соперника. Линия действия фигуры. Как напасть на неприятельскую фигуру. Как определить, какая фигура находится под боем.
5	Пешка	Пешка – душа шахматной партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьёт пешка.
6	Король	Король: как ходит и бьёт фигуры соперника (незащищённые!) король. Король – самая главная фигура. Место короля в начальном положении. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.
7	Ферзь	Ферзь: как ходит и бьёт ферзь. Ферзь, ладья, слон - дальнобойные фигуры. Ферзь самая сильная фигура. Место ферзя в начальном положении.
8	Конь	Конь: как ходит и бьёт. Как выглядит фигура (внешнее сходство с настоящими лошадьми) по сравнению с другими фигурами абстрактного дизайна. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.
9	Ценность фигур	Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «везят» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Король бесценен. Понятие о выгодном и невыгодном размене.
10	Особые ходы пешки	Превращения пешки после достижения последней горизонтали. «Пешка идёт в ферзи». Процедура превращения: поставить пешку на последнюю горизонталь, а затем поменять на выбранную фигуру того же цвета. Взятие на проходе, битое поле.
11	Повторение пройденного материала: ходы фигур, ценность фигур	Как ходят и бьют все фигуры и пешка, сравнительная ценность фигур – игра «шахматный базар»
12	Коррекционное занятие	Турнир по пешечным шахматам (в игре участвуют только пешки и короли)
13	Защита от нападения	Способы защиты от нападения: отход, защита с помощью другой фигуры (перекрытие), уничтожение атакующей пешки или фигуры.
14	Шах и защита от него	Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха: отход короля, перекрытие линии атаки, взятие атакующей фигуры или пешки.
15	Мат	Цель шахматной партии. Что такое мат. Отличие мата от шаха. Как матают пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Сдача партии в проигранной позиции.
16	Простейшие матовые конструкции	Стандартные позиции: мат по последней (первой) горизонтали; мат ферзём, которого поддерживают слон, конь, ладья, король и пешка. Король на краю и в углу доски, поля для отступления.
17	Пат. Ничья	Что такое ничья. Разновидности ничьей. Недостаток материала для выигрыша с



		обеих сторон. Определение пата, чем отличается пат от мата. Соглашение на ничью. Вечный шах. Троекратное повторение позиции. Правило 50 ходов.
18	Повторение: задания на шах, мат, пат	Повторение материала предыдущих уроков о шахе, мате, пате. Практический материал для тренировки.
19	Коррекционное занятие или турнир по шахматам	Повторение базовых понятий шахмат: шах, мат, пат. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).
20	Особый ход - рокировка	Определение и цель рокировки. Рокировать можно только один раз за партию. Виды рокировок: короткая, длинная рокировки. Как делается рокировка. Когда можно рокировать. Как записывается ход рокировки.
21	Двойной удар	Что такое двойной удар. Кто может нанести двойной удар. Коневая вилка. Двойные удары ферзём, ладьёй, слоном, пешкой, королём. Самый опасный двойной удар – с нападением на короля соперника.
22	Мат королём и ферзём	Стандартная связка «король + ферзь» против короля соперника. Когда могут встречаться такие позиции. Метод оттеснения короля в угол совместными усилиями. Патовые ловушки.
23	Мат ферзём и ладьёй	Связка «ферзь + ладья». На каких стадиях игры могут встречаться матовые атаки ферзём и ладьёй. Внимательная игра помогает избежать пата.
24	Мат двумя ладьями	Матование двумя ладьями одинокого короля. Линейный мат. Оттеснение короля на последнюю горизонталь. Мат по седьмой (второй) горизонтали при стеснённом положении короля.
25	Повторение: матование одинокого короля разными фигурами	Повторение различных способов матования короля: ферзём и королём; ферзём и ладьёй, двумя ладьями
26	Коррекционное занятие или турнир	Проведение шахматных партий от начала до конца. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).
27	Правила поведения во время игры	Принятые правила поведения во время шахматной партии. Приветствие соперника, рукопожатие. Соблюдение тишины. Предложение ничьей. Правило «тронул – ходи». Как поправить фигуру на доске. Корректное совершение хода.
28	Шахматные часы	Отличие шахматных часов от обычных. Устройство часов и принципы игры с часами. Правильное расположение часов на столике. Флажок (на механических часах). Контроль времени. Цейтнот.
29	Запись партии	Отличие длинной нотации от короткой нотации. Сокращённые названия фигур, символы шаха, мата, взятия, короткой и длинной рокировки. Как записывают ходы пешки. Пример записи партии.
30	Вилка	Двойной удар конём – коневая вилка. На какой стадии встречаются такие удары. Внимание к коням соперника помогает избежать попадания под вилку. Шах с выигрышем фигуры.
31	Сквозной удар	Что такое сквозной удар. Когда может возникнуть возможность для двойного удара. Предпосылки для двойного удара.
32	Повторение – итоговый тест	Решение заданий: атака, защита, выгодный обмен, защита от шаха, мат, пат, двойное нападение, сквозной удар, запись партии. Повторение: стандартные позиции и приёмы игры.
33		
34	Подведение итогов года	Шахматная викторина. Вручение сертификатов «Я умею играть в шахматы»

## 2 год обучения

	Тема	Содержание
1	Повторение правил игры в шахматы	Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнёры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтали, вертикали, диагонали. Фигуры и пешки.
2	Связка	Обозначение горизонталей и вертикалей на шахматной доске. «Адрес» поля как места пересечения вертикали и диагонали. Диаграмма. Центр и угловые поля.
3	Защита от связки	Ладья; как ходит и бьёт фигуры соперника ладья. Вертикали и горизонтали на шахматной доске. Слон; как ходит и бьёт слон. Чернопольные и белопольные слоны. Диагонали.
4	Три золотых правила дебюта	Нападение на фигуру или пешку соперника. Линия действия фигуры. Как напасть на неприятельскую фигуру. Как определить, какая фигура находится под боем.
5	Детский мат	Пешка – душа шахматной партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьёт пешка.
6	Голый король	Король: как ходит и бьёт фигуры соперника (незащищённые!) король. Король – самая главная фигура. Место короля в начальном положении. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.
7	Взлом	Ферзь: как ходит и бьёт ферзь. Ферзь, ладья, слон - дальнобойные фигуры. Ферзь самая сильная фигура. Место ферзя в начальном положении.
8	Отвлечение	Конь: как ходит и бьёт. Как выглядит фигура (внешнее сходство с настоящими лошадьми) по сравнению с другими фигурами абстрактного дизайна. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.
9	Перезагрузка	Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «везят» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Король бесценен. Понятие о выгодном и невыгодном размене.
10	Вскрытое нападение	Превращения пешки после достижения последней горизонтали. «Пешка идёт в ферзи». Процедура превращения: поставить пешку на последнюю горизонталь, а затем поменять на выбранную фигуру того же цвета. Взятие на проходе, битое поле.
11	Повторение пройденного материала: ходы фигур, ценность фигур	Как ходят и бьют все фигуры и пешка, сравнительная ценность фигур – игра «шахматный базар»
12	Коррекционное занятие	Турнир по пешечным шахматам (в игре участвуют только пешки и короли)
13	Мат «по линейке»	Способы защиты от нападения: отход, защита с помощью другой фигуры (перекрытие), уничтожение атакующей пешки или фигуры.
14	Мат королём и ладьёй	Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха: отход короля, перекрытие линии атаки, взятие атакующей фигуры или пешки.
15	Два могучих слона	Цель шахматной партии. Что такое мат. Отличие мата от шаха. Как матают пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Сдача партии в проигранной позиции.
16	Проходные пешки	Стандартные позиции: мат по последней (первой) горизонтали; мат ферзём, которого поддерживают слон, конь, ладья, король и пешка. Король на краю и в углу доски, поля для отступления.
17	Прорыв	Что такое ничья. Разновидности ничьей. Недостаток материала для выигрыша с обеих сторон. Определение пата, чем отличается пат от мата. Соглашение на ничью. Вечный шах. Троекратное повторение позиции. Правило 50 ходов.

18	Повторение: задания на шах, мат, пат	Повторение материала предыдущих уроков о шахе, мате, пате. Практический материал для тренировки.
19	Проведение пешки в Ферзи	Повторение базовых понятий шахмат: шах, мат, пат. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).
20	Правило квадрата. Отталкивание плечом	Определение и цель рокировки. Рокировать можно только один раз за партию. Виды рокировок: короткая, длинная рокировки. Как делается рокировка. Когда можно рокировать. Как записывается ход рокировки.
21	Отдалённая проходная. Защищённая проходная	Что такое двойной удар. Кто может нанести двойной удар. Коневая вилка. Двойные удары ферзём, ладьёй, слоном, пешкой, королём. Самый опасный двойной удар – с нападением на короля соперника.
22	Переход в пешечный эндшпиль. Активный король	Стандартная связка «король + ферзь» против короля соперника. Когда могут встречаться такие позиции. Метод оттеснения короля в угол совместными усилиями. Патовые ловушки.
23	Патовые комбинации	Связка «ферзь + ладья». На каких стадиях игры могут встречаться матовые атаки ферзём и ладьёй. Внимательная игра помогает избежать пата.
24	Комбинации на вечный шах	Матование двумя ладьями одинокого короля. Линейный мат. Оттеснение короля на последнюю горизонталь. Мат по седьмой (второй) горизонтали при стеснённом положении короля.
25	Повторение: матование одинокого короля разными фигурами	Повторение различных способов матования короля: ферзём и королём; ферзём и ладьёй, двумя ладьями
26	Коррекционное занятие или турнир	Проведение шахматных партий от начала до конца. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).
27	Правила поведения во время игры	Принятые правила поведения во время шахматной партии. Приветствие соперника, рукопожатие. Соблюдение тишины. Предложение ничьей. Правило «тронул – ходи». Как поправить фигуру на доске. Корректное совершение хода.
28	Дебют-перевес в развитии	Отличие шахматных часов от обычных. Устройство часов и принципы игры с часами. Правильное расположение часов на столике. Флажок (на механических часах). Контроль времени. Цейтнот.
29	Итальянская партия	Отличие длинной нотации от короткой нотации. Сокращённые названия фигур, символы шаха, мата, взятия, короткой и длинной рокировки. Как записывают ходы пешки. Пример записи партии.
30-31	Северный гамбит	Двойной удар конём – коневая вилка. На какой стадии встречаются такие удары. Внимание к коням соперника помогает избежать попадания под вилку. Шах с выигрышем фигуры.
32	Повторение – итоговый	Решение заданий: атака, защита, выгодный обмен, защита от шаха, мат, пат, двойное нападение, сквозной удар, запись партии. Повторение: стандартные
33	тест	позиции и приёмы игры.
34	Подведение итогов года	Шахматная викторина. Вручение сертификатов «Я умею играть в шахматы»

