

МКОУ «Ключевская средняя общеобразовательная школа имени А.П. Бирюкова  
Шадринского муниципального округа Курганской области»

**ПРИНЯТО:**

Педагогическим советом  
Протокол №1 от 31.08.23

**СОГЛАСОВАНО:**

Заместитель директора по ВР  
*И.С. Бакаева В.В.*

Осокина Т.Е.

**УТВЕРЖДЕНО:**

Директор МКОУ «Ключевская  
СОШ им. А.П. Бирюкова»

*Ворошнина С.В.*  
Приказ № 149 от 31.08.2023

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)  
программа физкультурно-спортивной направленности

**«Шахматы»**

Возраст обучающихся: 7 –10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Болотова Арина Андреевна,  
педагог дополнительного образования  
1 квалификационной категории

с. Ключи 2023

### Паспорт программы

ФИО автора - составителя	Болотова Арина Андреевна
Учреждение	МКОУ «Ключевская сош им. А.П. Бирюкова»
Название программы	«Шахматы»
Объединение	«Шахматы»
Тип программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Направленность	Физкультурно-спортивная
Образовательная область	Спорт
Вид программы	Модифицированная на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г. Сухина
Возраст учащихся	Участниками программы являются дети младшего школьного возраста 7-10 лет
Срок обучения	1 год
Объём часов по годам обучения	1 год – 72 ч.
Уровень освоения программы	Общекультурный. Ознакомительный
Цель программы	Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы
С какого года реализуется программа	2023 г.

### Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее Программа) курса «Шахматы» имеет **физкультурно – спортивную направленность**, ориентирована на учащихся младшего школьного возраста. Программа разработана на основе авторской программы И.Г.Сухина «Шахматы школе», опубликованной в "Программах общеобразовательных учреждений для начальных классов (1 - 4) в двух частях. Часть вторая". - М.: Просвещение, 2002, 3-е издание, с. 370 - 392. Программа позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Программа разработана в соответствии с нормативно – правовой базой:

1. Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 29 декабря 2012 №273 – ФЗ;
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 №1726 – р)
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196 «Обутверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" постановление главного государственного врача от 27 октября 2020 г.

**Актуальность программы.** Шахматы как специфический вид деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. В настоящее время шахматы включены в программу Олимпийских игр как вид спорта. Для подрастающего поколения – это значимый ресурс для развития умственных и интеллектуальных способностей детей, это «правильное» занятие по проведению своего свободного времени. По мнению президента РФ В.В. Путина «...шахматы – не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценить сложившуюся ситуацию, просчитать поступки на несколько «ходов» вперёд, а главное воспитывают характер».

Стержневым моментом занятий в шахматы становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и *действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий* - способности действовать в уме. Игра в шахматы *развивает наглядно-образное мышление*, способствует зарождению *логического мышления*, воспитывает *усидчивость, вдумчивость, целеустремленность*. Ребенок, обучающийся этой игре, становится *собранным, самокритичнее, привыкает*

самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость- *это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.*

Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на

организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в

активных формах познавательной деятельности. В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребенка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Однако установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача. **Отличительной особенностью** программы можно считать, что пройдя ознакомительный уровень обучения игры в шахматы, учащийся сможет полноценно участвовать в шахматных турнирах на ряду с другими шахматными объединениями и клубами района.

#### **Цель программы:**

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

#### **Задачи:**

- создание условий для формирования личностных, предметных и развития метапредметных ключевых компетенций учащихся (регулятивных, коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитание уважительного отношения в игре к противнику, потребности в здоровом образе жизни.

**Объем и сроки часов:** Программа разработана на 1 год обучения, 72 часа в год, 2 академических часа в неделю.

**Форма обучения:** очная, очно – заочная с применением дистанционных технологий и электронного обучения (по необходимости)

**Особенности организации образовательного процесса:** программа реализуется в группе одного возраста (младший школьный возраст), в количестве 15 человек, формой организации является объединение. По программе могут заниматься дети – инвалиды.

**Ценностные ориентиры содержания учебного курса:**

Ценность жизни и человека – осознание ответственности за себя и других людей, своего и их душевного и физического здоровья.

Ценность общения – понимание важности общения как значимой составляющей жизни общества, как одного из основополагающих элементов культуры.

Ценность добра и истины – осознание себя как части мира, в котором люди соединены бесчисленными связями.

Ценность труда и творчества – признание труда как необходимой составляющей жизни человека, творчества как вершины, которая доступна любому человеку в своей области.

Ценность социальной солидарности – обладание чувствами справедливости, чести, достоинства по отношению к себе и к другим людям.

**Планируемые результаты:** В результате изучения данной программы учащиеся получают возможность формирования:

**Личностных результатов:**

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы), индивидуальные личностные качества обучающихся;
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить;
- Формирование уважительного отношения к иному мнению;
- Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;

#### Метапредметных результатов:

##### *Регулятивные УУД:*

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои и чужие действия, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий;
- учиться высказывать свое предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради;
- учиться работать по предложенному учителем плану;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

##### *Познавательные УУД:*

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности;
- овладение способом структурирования знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога;

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем);

*Коммуникативные УУД:*

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности; - умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи;
- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в объединении и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

В результате освоения программы курса «Шахматы» учащиеся должны:

- знать историю возникновения и развития шахматной игры;
- знать историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и качества шахматиста-спортсмена;
- использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной практической деятельности.
- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; - знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;

- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать вертикаль, горизонталь, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- овладеть способом «взятие на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала до конца с записью своих ходов и ходов соперника.
- овладеть умением видеть нападение со стороны соперника, защищать свои фигуры,
  - нападать и создавать угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;
- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали,
  - открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
- разыгрывать шахматную партию с соперником от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- реализовывать большое материальное преимущество;
- овладеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты»;
- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- знать способы атаки на рокировавшегося и не рокировавшегося короля; уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество;
- владеть основными шахматными понятиями;
- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;

- уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках;- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легко фигурные эндшпили, знать теоретические позиции;
- выявлять закономерности и проводить аналогии;- определять последовательность событий.

**Формы аттестации:** промежуточная – выполнение диагностических заданий, итоговая – игровое тестирование. Фиксация осуществляется в виде протокола и видеозаписи.

**Материально техническое обеспечение**

- кабинет для занятий Центра образовательного цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста» на базе Погорельской СОШ;
- шахматные доски с набором фигур (по одному комплекту на 2-х детей) - 3 шт.;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур - 1 шт.;
- шахматные часы - 3шт.

**Учебный план**

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	Количество часов		Форма контроля
			теория	практика	
1	Вводное занятие История возникновения шахмат	2	2	-	Наблюдение
<b>2. Шахматная доска 4 ч.</b>					
2.1	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска	2	0.5	1.5	Наблюдение Фронтальный опрос Индивидуальный опрос Беседа
2.2	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали	2	0.5	1.5	
2.3	Линии на шахматной доске. Диагонали	2	0.5	1.5	
2.4	Центр шахматной доски	2	0.5	1.5	
<b>3. Шахматные фигуры 2 ч.</b>					
3.5	Шахматные фигуры	2	0.5	1.5	Наблюдение
3.6	Сравнительная сила фигур	2	0.5	1.5	Индивидуальный опрос
<b>4. Начальная расстановка фигур 1ч.</b>					
4.7	Начальная позиция	2	0.5	1.5	Наблюдение

<b>5. Ходы и взятие фигур 16 ч.</b>					
5.8-9	Ладья	4	0.5	3.5	Наблюдения Фронтальный опрос Индивидуальный опрос Выполнение диагностических заданий и упражнений Тестирование Игровое тестирование
5.1011	Слон	4	0.5	3.5	
5.12	Ладья против слона	2	0.5	1.5	
5.1314	Ферзь	4	0.5	3.5	
5.15	Ферзь против ладьи и слона	2	0.5	1.5	
5.1617	Конь	4	0.5	3.5	
5.18	Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	0.5	1.5	
5.1920	Пешка	4	0.5	3.5	
5.21	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	2	0.5	1.5	
5.22	Король	4	0.5	3.5	
5.23	Король против других фигур	2	0.5	1.5	
<b>6. Цель шахматной партии 6 ч.</b>					
6.2425	Шах	4	0.5	3.5	Выполнение диагностических заданий и упражнений
6.2627	Мат	4	0.5	3.5	
6.28	Ничья. Пат	2	0.5	1.5	
6.29	Рокировка	2	0.5	1.5	
<b>7. Игра всеми фигурами из начального положения 4 ч.</b>					
7.3033	Шахматная партия	8	0.5	7.5	Наблюдение
<b>8. Обобщение 2 ч.</b>					
8.3436	Повторение материала	2	0.5	1.5	Наблюдение
	Итого:	72	14	58	

## Содержание

### программы I. Шахматная доска.

#### Теория

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля.

Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

#### Практика

*Дидактические игры и игровые задания.*

*Горизонталь* . Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.)

*Вертикаль*. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

*Диагональ*. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

### II. Шахматные фигуры.

#### Теория

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Практика

*Дидактические игры и игровые задания.*

*Волшебный мешочек*. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

*Угадайка*. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

*Секретная фигура*. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: Секрет.

*Угадай*. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура

загадана. Что общего? Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

*Большая и маленькая*. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят

и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

*Кто сильнее?* Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: Какая фигура сильнее? На сколько очков?

*Обе армии равны*. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

### **III. Начальная расстановка фигур.**

#### **Теория**

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило. *Каждый ферзь любит свой цвет.* Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. **Практика**

*Дидактические игры и игровые задания.*

*Мешочек.* Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

*Да или нет?* Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

*Не зевай!* Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: *Ладья*

стоит в углу, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

### **IV. Ходы и взятие фигур.** (основная тема учебного курса)

#### **Теория**

Правила хода и взятия каждой из фигур. Игра на уничтожение. Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

#### **Практика**

*Дидактические игры и игровые задания.*

*Игра на уничтожение* – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают

работать на учащегося – формируется внутренний план действий, аналитикосинтетическая

функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

*Один в поле воин.* Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на

шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

*Лабиринт.* Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные поля и не перепрыгивая их.

*Перехитри часовых.* Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

*Сними часовых.* Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур. Кратчайший путь. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски. *Захват контрольного поля.* Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на

определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника. *Защита контрольного поля.* Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

*Атака неприятельской фигуры.* Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

*Двойной удар.* Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

*Взятие.* Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

*Защита.* Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

*Примечание.* Все дидактические игры и задания из этого раздела (Лабиринт и т.п., где присутствуют заколдованные фигуры и заминированные поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления. V. **Цель шахматной партии.**

### **Теория**

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии.

Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход.

Длинная и короткая рокировка и ее правила.

### **Практика**

*Дидактические игры и игровые задания.*

*Шах или не шах.* Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

*Объяви шах.* Требуется объявить шах неприятельскому королю.  
*Пять шахов.* Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

*Защита от шаха.* Белый король должен защититься от шаха.  
*Мат или не мат.* Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

*Мат в один ход.* Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.  
*Рокировка.* Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить:

можно  
рокировать или  
нет.

## **VI. Игра всеми фигурами из начального положения.**

### **Теория**

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

### **Практика**

*Дидактические игры и игровые задания.*

*Два хода.* Для того чтобы учащийся научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога учащийся отвечает двумя своими ходами подряд.

*К концу курса обучения дети должны знать:*

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

*К концу курса обучения дети должны уметь:*

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

### **Календарный учебный график**

Количество учебных недель: 36 недель.

Сроки аттестации: промежуточная – 24.12.2023 г., итоговая – 28.05. 2024 г.

<b>№ п/п</b>	<b>Дата проведения занятия</b>	<b>Кол - во часов</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Форма контроля</b>
1		1	Вводное занятие. Происхождение шахмат.	Рассказ	Наблюдение

			Легенды о шахматах.		
2		1	Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу	Рассказ	Наблюдение
3		1	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная до Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска ска	Интерактивная беседа	Наблюдение
4		1	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска	Интерактивная беседа	Наблюдение
5		1	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	Интерактивная беседа	Фронтальный опрос

6		1	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	Интерактивная беседа	Фронтальный опрос
7		1	Линии на шахматной доске. Диагональ	Интерактивная беседа	Игровые упражнения
8		1	Линии на шахматной доске. Диагональ	Интерактивная беседа	Игровые упражнения
9		1	Центр шахматной доски.	Интерактивная беседа	Фронтальный опрос
10		1	Центр шахматной доски.	Интерактивная беседа	Фронтальный опрос
11		1	Шахматные фигуры	Интерактивная беседа	Наблюдение
12		1	Шахматные фигуры	Интерактивная беседа	Опрос

13		1	Сравнительная сила фигур.	Игровые действия	Наблюдение
14		1	Сравнительная сила фигур.	Игровые действия	Наблюдение
15		1	Начальная позиция.	Интерактивная беседа	Наблюдение
16		1	Начальная позиция.	Интерактивная беседа	Наблюдение
17		1	Ладья.	Интерактивная беседа	Опрос
18		1	Ладья.	Интерактивная беседа	Наблюдение
19		1	Ладья.	Игровые действия	Опрос

20		1	Ладья.	Интерактивная беседа	Наблюдение
21		1	Слон.	Интерактивная беседа	Опрос
22		1	Слон.	Интерактивная беседа	Наблюдение
23		1	Слон.	Интерактивная беседа	Опрос
24		1	Слон.	Игровые действия	Наблюдение
25		1	Ладья против слона.	Игровые действия	Наблюдение
26		1	Ладья против слона	Интерактивная беседа	Наблюдение

27		1	Ферзь.	Интерактивна я беседа	Фронтальный опрос
28		1	Ферзь.	Игровые действия	Тестирование
29		1	Ферзь.	Интерактивна я беседа	Фронтальный опрос
30		1	Ферзь.	Игровые действия	Тестирование.
31		1	Ферзь против ладьи и слона.	Интерактивна я беседа	Фронтальный опрос
32		1	Ферзь против ладьи и слона.	Интерактивна я беседа	Наблюдение
33		1	Конь	Интерактивна я беседа	Опрос

34		1	Конь	Рассказ	Фронтальный опрос
35		1	Конь	Интерактивная беседа	Опрос
36		1	Конь	Игровые действия	Наблюдение
37		1	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Игровые действия	Наблюдение
38		1	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Игровые действия	Наблюдение
39		1	Пешка.	Интерактивная беседа	Опрос
40		1	Пешка.	Игровые действия	Наблюдение

41		1	Пешка.	Игровые действия	Наблюдение
42		1	Пешка.	Игровые действия	Наблюдение
43		1	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Игровые действия	Наблюдение
44		1	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Игровые действия	Наблюдение
45		1	Король.	Интерактивная беседа	Опрос
46		1	Король.	Интерактивная беседа	Наблюдение
47		1	Король.	Игровые действия	Наблюдение

48		1	Король.	Игровые действия	Наблюдение
49		1	Король против других фигур.	Игровые действия	Наблюдение
50		1	Король против других фигур.	Игровые действия	Наблюдение
51		1	Шах.	Интерактивная беседа	Опрос
52		1	Шах.	Игровые действия	Наблюдение
53		1	Шах.	Игровые действия	Наблюдение
54		1	Шах.	Игровые действия	Наблюдение

55		1	Мат.	Интерактивная беседа	Опрос
56		1	Мат.	Интерактивная беседа	Тестирование
57		1	Мат.	Игровые действия	Наблюдение
58		1	Мат.	Игровые действия	Наблюдение
59		1	Ничья. Пат.	Игровые действия	Наблюдение
60		1	Ничья. Пат.	Игровые действия	Наблюдение
61		1	Рокировка.	Игровые действия	Наблюдение

62		1	Рокировка.	Игровые действия	Наблюдение
63		1	Шахматная партия.	Интерактивная беседа	Опрос
64		1	Шахматная партия.	Игровые действия	Наблюдение
65		1	Шахматная партия.	Игровые действия	Наблюдение
66		1	Шахматная партия.	Игровые действия	Наблюдение
67		1	Шахматная партия.	Игровые действия	Наблюдение
68		1	Шахматная партия.	Игровые действия	Наблюдение

69		1	Шахматная партия.	Игровые действия	Наблюдение
70		1	Шахматная партия.	Игровые действия	Наблюдение
71		1	Повторение материала.	Игровые действия	Наблюдение
72		1	Повторение материала.	Тестовые игровые действия	Наблюдение

### Методическое обеспечение

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов: - Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять

собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора; - принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

### **Основные методы обучения:**

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов. На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы.

Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции, мотив, идея, расчет, ход.

Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры.

При изучении дебютной теории основным методом является частичнопоисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок прodelывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

### **Основные формы и средства обучения:**

Практическая игра.

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.  
Дидактические игры и задания, игровые упражнения;  
Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.  
Участие в турнирах и соревнованиях.

### **Контроль за уровнем достижения планируемых результатов освоения программы предмета**

Контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребенка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всем протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

#### **Виды контроля:**

текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;

промежуточный контроль проводится в форме выполнения проверочного игрового тестирования; итоговая аттестация, в форме выполнение тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

#### **Оценивание результатов:**

По итогам выполнения проверочных работ каждому обучающемуся выставляется отметка: зачет или не зачет. (Приложение 1).

### **Описание учебно - методического обеспечения образовательного процесса**

- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий (вырезанные из старых картонных шахматных досок);
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры Волшебный мешочек;

- цветные карандаши;
- комплект учебник-тетрадь И.Г. Сухина.

По возможности следует организовать для учащихся представления кукольного или теневого театров, самодеятельные концерты шахматной тематики, демонстрацию шахматных диафильмов, а также мультфильмов, кинофильмов с шахматными фрагментами, прослушивание шахматных сказок, интермедий, стихотворений, рассказов.

Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как Лабиринт и т.п., где присутствуют заколдованные фигуры и

заминированные поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с

которыми, шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и

задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

### Список литературы

1. Комплект учебник-тетрадь И.Г. Сухина
2. Учебник "Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайнполны"
3. Пособие для учителя "Шахматы, первый год, или Учусь и учу".
4. Рабочая тетрадь "Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн Полны»
5. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР. 2000г.
6. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. 2000 г.
7. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества Ростов-на-Дону. Феникс. 2000
8. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей. Серия Шахматы .- Ростовна-Дону: Феникс , 2002. - 224с.
9. Костров В., Давлетов Д. Шахматы Санкт-Петербург 2001г.,
10. Хенкин В. Шахматы для начинающих М.: Астрель 2002г.,

### Приложение 1

#### Начальное положение

Я смотрю на **первый ряд**, По краям **ладьи** стоят.  
Рядом вижу я **коней**, Нет фигуры их хитрей.  
Меж коней заключены. Наши славные **слоны**.  
И еще два поля есть, А на них **король и ферзь**.  
А теперь без спешки. Идут на место **пешки**.

#### Тест

#### Вариант №1

*(в каждом вопросе выберите один правильный ответ)*

1. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:  
а) с<sub>1</sub>    б) h<sub>1</sub>    в) a<sub>1</sub>    г) g<sub>1</sub>

2. Какая диагональ самая длинная:

- а)  $a_8 - h_1$     б)  $b_1 - h_7$     в)  $d_1 - h_7$     г)  $f_1 - h_3$

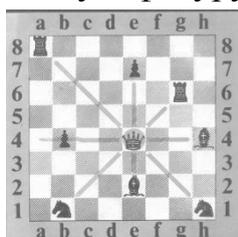
3. Как ходит ладья:

- а) по вертикали    б) по горизонтали  
в) по диагонали    г) по вертикали и горизонтали

4. Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом:

- а) мат    б) пат    в) блокировка

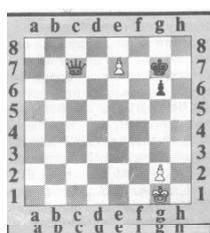
5. Какую фигуру лучше срубить ферзю:



- а) слона    б) ладью    в) коня    г) пешку

6. На какой диаграмме пешка, превращаясь в коня, делает позицию выигрышной:

- а)    б)    в)    г)



7. Кто не может поставить мат королю в один ход:



- а) ферзь    б) ладья    в) конь    г) слон

8. Нападение одной фигуры на несколько фигур или пешек противника:

- а) связка    б) рентген    в) двойной удар    г) вскрытый

шах 9. Какая пара фигур не может заматовать короля:

- а) К и Кр    б) Ф и Кр    в) Л и Кр    г) Л и Л

## Тест

### Вариант №2

*(в каждом вопросе выберите один правильный ответ)*

1. С какого шахматного поля начинается крайняя правая вертикаль:

- а)  $b_1$     б)  $h_1$     в)  $e_1$     г)  $a_1$

2. Какая диагональ самая короткая:

- а)  $a_4 - e_8$     б)  $a_2 - g_8$     в)  $a_6 - c_8$     г)  $a_7 - b_8$

3. Слон ходит:

- а) буквой «Г»                      б) по горизонтали  
в) по диагонали                    г) по диагонали и горизонтали

4. Позиция, при которой ходить королю некуда и он находится под шахом:

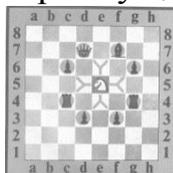
- а) пат            б) блокировка            в) мат            г) цугцванг

5. На какой диаграмме с помощью двойного шаха ставится мат черному королю в два хода:

- а)    б)    в)    г)



6. Какую фигуру лучше срубить белому коню для получения материального преимущества:



- а) ферзя            б) слона            в) пешку            г) ладью

7. Хорошо продуманная серия ходов с жертвой фигуры или пешки:

- а) партия            б) этюд            в) позиция            г) комбинация

8. На какой диаграмме белый слон может поставить мат в один ход черному королю:

- а)    б)    в)    г)



9. Какая пара фигур неверна по ценности фигур:

- а) Л < Ф            б) С < Л            в) К > Л            г) Ф > С

Ответы:

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Вариант № 1	в	а	г	б	б	г	г	в	в	а
Вариант № 2	б	г	в	в	в	а	г	б	в	б

**Рокировка невозможна?**

- а) Когда на ферзя напал конь.
- б) Когда король напал на слона.
- в) Если король и ладья ходили
- г) Когда ферзю угрожает пешка.
- д) Когда к тебе подошел судья и сделал замечание.

**Как ходит король?**

- а) Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится
- б) Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.
- в) Ходит на любое поле по диагоналям на которых находится.
- г) Ходит своеобразным зигзагом – через соседнее поле (даже занятое) по вертикали или горизонтали, удаляясь затем от места исходного положения на одно из смежных полей по диагонали.
- д) Ходит только вперед. В общем случае – по вертикали на соседнее свободное поле, а с начального положения - и через одно. Взятие возможно лишь по диагонали на смежном поле и опять же с перемещением вперед
- е) Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

**Рокировка временно невозможно?**

- а) Если король находится под шахом, или поле, которое он должен пересечь или занять, атаковано одной или несколькими фигурами противника
- б) Когда ферзю угрожает пешка.
- в) Когда к тебе подошел судья и сделал замечание.
- г) Когда на ферзя напал конь.
- д) Когда король напал на слона.

**Как ходит ладья?**

- а) Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится
- б) Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.
- в) Ходит на любое поле по диагоналям на которых находится.
- г) Ходит своеобразным зигзагом – через соседнее поле по вертикали или горизонтали, удаляясь затем от места исходного положения на одно из смежных полей по диагонали.

д) Ходит только вперед. В общем случае – по вертикали на соседнее свободное поле, а с начального положения - и через одно. Взятие возможно лишь по диагонали на смежном поле и опять же с перемещением вперед

е) Ходит во все стороны и по прямой и по диагонали, но каждый раз только на одно поле. **Как ходит слон?**

а) Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится

б) Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.

в) Ходит на любое поле по диагоналям на которых находится.

г) Ходит своеобразным зигзагом – через соседнее поле (даже занятое) по вертикали или горизонтали, удаляясь затем от места исходного положения на одно из смежных полей по диагонали.

д) Ходит только вперед. В общем случае – по вертикали на соседнее свободное поле, а с начального положения - и через одно. Взятие возможно лишь по диагонали на смежном поле и опять же с перемещением вперед

е) Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

**Как ходит ферзь?**

а) Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится

б) Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.

в) Ходит на любое поле по диагоналям на которых находится.

г) Ходит своеобразным зигзагом – через соседнее поле (даже занятое) по вертикали или горизонтали, удаляясь затем от места исходного положения на одно из смежных полей по диагонали.

д) Ходит только вперед. В общем случае – по вертикали на соседнее свободное поле, а с начального положения - и через одно. Взятие возможно лишь по диагонали на смежном поле и опять же с перемещением вперед

е) Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

### **Уровень «новичок»**

#### Тест

1. Какая шахматная фигура может резко возрасти в своем звании?

а) Ладья      б) Слон      в) Пешка      г) Конь

2. За кого или за что сначала следует браться при рокировке?

а) За соперника      б) За ладью      в) За короля      г) За голову

3. Запись шахматной партии называется:

а) Запись      б) Нотация      в) Игра      г) Дневник

4. Как оценивается ценность шахматных фигур:

а) В рублях      б) В пешках      в) В долларах      г) В слонах

5. Положение в партии, при котором, одна из сторон проигрывает из-за своего хода:

- а) Шах      б) Пат      в) Цугцванг      в) Страх
6. Какой мат ставят «ножницами»:  
а) Спёртый      б) Линейный      в) Двойной      г) Открытый
7. Когда отмечается Международный день шахмат:  
а) 1 июня      б) 9 мая      в) 20 июля      г) 1 сентября
8. Что такое диаграмма?  
А) Начальная позиция;      В) Материальное преимущество;  
Б) Запись шахматной игры;      Г) Печатное изображение шахматной игры.
9. Конечная цель шахматной партии:  
а) Рокировка      б) Шах      в) Мат      г) Рукопожатие
10. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «время»:  
а) Обладание большей частью доски      б) Преимущество в развитии  
в) Достижение материального преимущества      г) Отставание в развитии
11. Что возникает в шахматной партии вследствие повторения одной и той же позиции более трёх раз:  
а) Пат      б) «Вечный шах»      в) Мат      г) Ничья
12. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:  
а) Обладание большей частью доски      б) Преимущество в развитии  
в) Достижение материального преимущества      г) Победу
13. Какой фигурой, кроме пешки, можно сделать первый ход в начале партии:  
а) Слоном      б) Конём      в) Ферзём      г) Ладьёй
14. Кто является составителем шахматных задач и этюдов:  
а) Тренер      б) Судья      в) Композитор      г) Претендент
15. Найди среди фигур тяжелую фигуру:  
А) Конь;      В) Ладья;      Б) Слон;      Г) Пешка.
16. Назови среди фигур легкую фигуру:  
А) Ферзь;      В) Слон;      Б) Пешка;      Г) Ладья.
17. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:  
А) Король;      В) Конь;      Б) Ферзь;      Г) Слон.
18. Укажи три способа защиты от шаха:  
А) Уничтожить фигуру, объявившую мат;      В) Уйти от шаха;

Б) Объявить перемирие;  
 фигурой.

Г) Закрыться от шаха другой

19. Когда невозможна рокировка?

- А) Король и ладья уже ходили; Б) Король не находится под шахом;  
 В) Король в результате рокировки не попадает под шах;  
 Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.

Шахматы — это гимнастика для мозгов.  
 Французский математик Блез Паскаль

**I тур**  
 Определить по описанию название фигуры

К 2-му туру

**II тур**  
 Определить по описанию название фигуры

К 3-му туру

**III тур**  
 Блиц-турнир

Шахматные загадки	10	20	30	40	50	60	70	80	3
Шахматные правила	10	20	30	40	50	60	70	80	2
Вопрос из любой темы	10	20	30	40	50	60	70	80	1

Блиц-тема: a b c d e f g h

**Кто никогда не ходит?**  
 Какая из шахматных фигур не может сделать ход на соседнюю клетку?

К супер игре

**Супер игра**  
 Выбор темы исследования

Пешка	10	20	30	40	50	60	6
Слон	10	20	30	40	50	60	5
Конь	10	20	30	40	50	60	4
Ладья	10	20	30	40	50	60	3
Ферзь	10	20	30	40	50	60	2
Король	10	20	30	40	50	60	1

a b c d e f g h

**Тренажеры**

Головоломка | Практические примеры

Один в поле воин | Кратчайший путь

Лабиринт | Захват контрольного поля

Ограничение подвижности | Перехитри часовых

**Повторение**

Как ходят Ферзь, Ладья, Конь, Слоны

Как рубит Ферзь, Ладья, Конь, Слоны

Сколько полей контролирует фигура стоящая в центре? Запишите предложение Шах - это... (Мат - это...)

Сила фигур

+ Шах-это контролирует 27 полей

+ Мат-это шах от которого не убежишь

14 полей | 8 полей | 13 полей

## Шахматная доска. Рокировка. Шах, мат и пат.

**Задание 1**  
 Как ходит слон? Выберите один из 3 вариантов ответа:

- По горизонталям и вертикалям
- По диагоналям
- На одно поле в любом направлении

Ответ: 2

**Задание 3**  
 Что такое шах?  
 Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Нападение на короля
- Нападение на короля, от которого нет защиты
- Снятие короля с доски

Ответы: 1

**Задание 5**  
 В предложенной позиции

- Черный король находится под шахом
- Черному королю объявлен мат
- Одна из черных пешек может побить белого коня
- Белый король находится в латовом положении

Ответы: 1 и 3

**Задание 2**  
 Если пешка дойдет до последней горизонтали, в какую фигуру она может превратиться? Выберите один из 3 вариантов ответа:

- В ферзя
- В коня
- В любую фигуру, кроме короля

Ответ: 3

**Задание 4**  
 В позиции на диаграмме....

- Могут сделать длинную рокировку
- Могут сделать рокировку в любую сторону
- Не могут делать рокировку ни в одну сторону
- Могут сделать любую рокировку.

Ответы: 3

**Задание 6**  
 Что такое мат?  
 Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Нападение на короля
- Нападение на короля, от которого нет защиты
- Снятие короля с доски

Ответы: 2

**Задание 7**  
 Единственная шахматная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры - это... Выберите один из 5 вариантов ответа:

- Ферзь
- Ладья
- Слон
- Конь
- Пешка

Ответы: 4

**Задание 9**  
 Для правильной расстановки перед началом игры, необходимо: Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- Расположить доску так, чтобы угловое поле по правую руку от игрока было белым
- Сначала расставить пешки, а потом фигуры
- Поместить каждого из королей на поле того же цвета, что и король
- Расположить белые фигуры на первой и второй горизонтали, а черные - на седьмой и восьмой горизонтали

Ответы: 1 и 4

**Задание 8**  
 Единственная шахматная фигура, которая бьет не так, как ходит. Выберите один из 5 вариантов ответа:

- Ферзь
- Ладья
- Слон
- Конь
- Пешка

Ответы: 5

**Задание 10**  
 В предложенной позиции на доске. Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Черные объявлен мат
- Черным объявлен шах
- Черные находятся в положении пат

Ответы: 3

## Шахматная нотация. Ценность фигур

### Задание 1

Какие поля обозначены крестиками на доске?  
 Выберите несколько из 4 вариантов ответа:  
 1) e5  
 2) g3  
 3) e5  
 4) g6  
 Ответ: 2 и 5



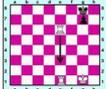
### Задание 2

Сколько ходов возможно сделать черными фигурами из начальной позиции (то есть, сколько существует вариантов первого хода)?  
 Выберите один из 4 вариантов ответа:  
 1) 10  
 2) 12  
 3) 20  
 4) 32  
 Ответы: 20



### Задание 3

Как записывается ход указанный на рисунке, с помощью краткой шахматной нотации?  
 Выберите один из 3 вариантов ответа:  
 1) Лe3  
 2) Лe3  
 3) Лe3  
 Ответ: 2



### Задание 4

Что дороже, король или два ферзя?  
 Выберите один из 3 вариантов ответа:  
 1) Король  
 2) Два ферзя  
 3) Ценность короля нельзя сравнивать с ценностью других фигур  
 Ответы: 3

### Задание 5

Запишите положение чернопольных слонов  
 Ответ: Сc1 и Сb8



### Задание 6

Запишите положение белых фигур  
 Король - Кг1  
 Ладья - Лe3  
 Ладья - Л-d8  
 Слон - С-d3  
 Конь - К-g7  
 Ответ: 3



### Задание 7

Как записывается ход, указанный на рисунке, с помощью краткой шахматной нотации?  
 Выберите один из 4 вариантов ответа:  
 1) Кa5  
 2) D-a6  
 3) Kd5  
 4) Kd5-a5  
 Ответ: 3



## Матование короля

### Задание 1

Выберите случаи, в которых на доске будет зафиксирована ничья  
 Выберите несколько из 4 вариантов ответа:  
 1) На доске остались два короля и чёрный конь  
 2) На доске остались два короля и белая пешка  
 3) На доске остались два короля и два белых слона  
 4) На доске пат  
 Ответы: 1 и 4

Ответы: 1 и 4

### Задание 2

Какой ход, из предложенных, является наилучшим в данной позиции?  
 Выберите один из 4 вариантов ответа:  
 1) Фh6  
 2) Фg6  
 3) Крe7  
 4) Фe7  
 Ответ: 3



### Задание 3

Какой ход, из предложенных, является наилучшим в данной позиции?  
 Выберите один из 3 вариантов ответа:  
 1) Лa3  
 2) Лh2  
 3) Крe4  
 Ответ: 1

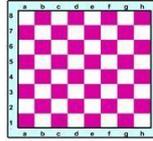
Ответ: 1



### Задание 4

Кроме короля у вас остались конь и чернопольный слон, а у соперника только король. В какой угол можно оттеснить короля, чтобы поставить мат?  
 Выберите несколько из 4 вариантов ответа: 1) a8 2) a1 3) h1 4) h8  
 Ответы: 2 и 4

Ответы: 2 и 4



## Фигура против пешки

### Задание 1

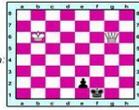
У вас остался слон, а у противника пешка, причём ваш король далеко от пешки. Что нужно делать?  
 Выберите один из 4 вариантов ответа:  
 1) Попытаться поставить мат слоном  
 2) Подвести короля и попытаться поставить мат королём и слоном  
 3) Стараться уничтожить пешку слоном, взяв под контроль поле перед ней  
 4) Попытаться преследовать неприятельского короля шахами  
 Ответ: 3

Ответ: 3

### Задание 2

В предложенной позиции, как можно сыграть белым, чтобы не упустить выигрыш?  
 Выберите несколько из 5 вариантов ответа:  
 1) Фf5  
 2) Фe4  
 3) Фb1  
 4) Фd3  
 5) Фd1  
 Ответы: 1 и 4

Ответы: 1 и 4



### Задание 3

Как следует сыграть чёрным в предложенной позиции?  
 Выберите один из 3 вариантов ответа:  
 1) Крf1  
 2) Крh1  
 3) Фf6  
 Ответ: 2

Ответ: 2



### Задание 4

Какой ход белых, в данной позиции, является наилучшим, среди предложенных?  
 Выберите один из 3 вариантов ответа:  
 1) Лd8  
 2) Лg8  
 3) Лa1  
 Ответы: 2

Ответы: 2



### Задание 5

Соперник ведёт пешку в ферзи, поддерживая её своим королём, а ваш король далеко от пешки, и вы боретесь с пешкой конём. Конь не сможет самостоятельно заблокировать пешку, если она будет находиться на вертикали...  
 Выберите несколько из 4 вариантов ответа:  
 1) a  
 2) c  
 3) f  
 4) h  
 Ответ: 1 и 4

Ответ: 1 и 4

## Силовые методы в шахматах

### Задание 1

Что из перечисленного является силовым методом в шахматах?  
 Выберите несколько из 5 вариантов ответа:  
 1) Угроза  
 2) Мат  
 3) Жертва  
 4) Размен  
 5) Ловушка  
 Ответ: 1 и 3 и 4

Ответ: 1 и 3 и 4

### Задание 2

Что такое жертва в шахматах?  
 Выберите один из 3 вариантов ответа:  
 1) Это отвлечение какой-либо неприятельской фигуры ценой потери пешки  
 2) Это ход, при котором более ценная фигура отдаётся за менее ценную (или за позиционную компенсацию)  
 3) Это потеря фигуры, ради того хода, который нужно сделать именно сейчас  
 Ответ: 2

Ответ: 2

### Задание 3

В каких случаях белые выигрывают качество?  
 Выберите несколько из 5 вариантов ответа:  
 1) Белые меняют ферзя на ладью  
 2) Белые меняют коня на ладью  
 3) Белые меняют слона на ладью  
 4) Белые меняют слона на два пешки  
 5) Белые меняют ферзя на два слона и коня  
 Ответ: 2 и 3

Ответ: 2 и 3

### Задание 4

Какой ход, в данной позиции, является лучшим, среди предложенных?  
 Выберите один из 4 вариантов ответа:  
 1) Сg5  
 2) Фg7  
 3) e5  
 4) Ke5  
 Ответ: 2

Ответ: 2



### Задание 5

Что такое "силовой метод" в шахматах?  
 Выберите один из 3 вариантов ответа:  
 1) Это ход, который оказывает психологическое воздействие на соперника  
 2) Это ход, с помощью которого выигрывается пешка или фигура  
 3) Это ход, вынуждающий соперника сделать какой-либо ход  
 Ответ: 3

Ответ: 3

### Задание 6

В данной позиции лучшим ходом за чёрных среди предложенных является...  
 Выберите один из 3 вариантов ответа:  
 1) Pe4  
 2) Фg4  
 3) f6  
 Ответ: 1

Ответ: 1



### Задание 1

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения вставки, шаха или мата (например, Сe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).  
 Запишите ответ: Ответ: Фf5



### Задание 3

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения вставки, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).  
 Запишите ответ: Ответ: Кf5

Запишите ответ: Ответ: Кf5



### Задание 4

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения вставки, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).  
 Запишите ответ: Ответ: Фf8

Запишите ответ: Ответ: Фf8



### Задание 5

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения вставки, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).  
 Запишите ответ: Ответ: Фg6

Запишите ответ: Ответ: Фg6



### Задание 6

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения вставки, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).  
 Запишите ответ: Ответ: Фf6

Запишите ответ: Ответ: Фf6



### Задание 7

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения вставки, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).  
 Запишите ответ: Ответ: Pe6

Запишите ответ: Ответ: Pe6



### Задание 9

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения вставки, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).  
 Запишите ответ: Ответ: Pd5

Запишите ответ: Ответ: Pd5



### Задание 11

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения вставки, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).  
 Запишите ответ: Ответ: Kf7

Запишите ответ: Ответ: Kf7



### Задание 12

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения вставки, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

