

Муниципальное образовательное учреждение «Лицей №1 им. К. Отарова»
Эльбрусского муниципального района Кабардино-Балкарской Республики

Рекомендована:
педагогическим советом
МОУ «Лицей №1 им. К.Отарова»
протокол № 1 от 25.08 2020 года

Утверждена:
приказом директора
МОУ «Лицей №1 им. К.Отарова»
№ 24 от 26.08 2020 года
Лихов М.А.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

ШАХМАТНЫЙ КЛУБ «СТРАТЕГИЯ»

Интеллектуально – спортивная направленность

Базовый уровень освоения

Модифицированная программа

Адресат программы: дети 6,5-11 лет

Срок реализации: 2 года

Разработчик программы:

Гучапшева Эльмира Валерьевна

Учитель начальных классов

г. Тырныауз
2020 г

СОДЕРЖАНИЕ

1	Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	Стр.
1.1	<i>Пояснительная записка (основные характеристики программы).</i>	2
	Нормативно-правовая база.	3
	Степень авторства.	3
	Направленность программы.	3
	Уровень освоения программы.	3
	Значимость (актуальность) и педагогическая целесообразность программы.	3
	Отличительные особенности программы.	4
	Адресат программы.	5
	Срок освоения программы.	5
	Объём программы.	5
	Форма обучения.	5
	Режим занятий.	6
1.2	<i>Цель и задачи программы.</i>	6
1.3	<i>Содержание программы.</i>	7
	Учебный (тематический) план.	7
	Содержание учебного (тематического) плана.	8
1.4	<i>Планируемые результаты.</i>	28
2	Комплекс организационно-педагогических условий реализации Программы	30
	Календарный учебный график.	30
	Формы аттестации и оценочные материалы.	31
	Материально-технические условия реализации Программы.	31
	Методическое и дидактическое обеспечение Программы.	31
3	Список литературы	34
	Приложения 1 - 7	35-78

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка (основные характеристики программы)

Согласно Федеральному закону Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" существует отдельный вид образования – дополнительное. Оно направлено на формирование и развитие творческих способностей детей и взрослых, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени.

Перечень нормативно-правовых документов, регламентирующих деятельность дополнительного образования в МОУ «Лицей №1 им. К.Отарова»:

Федеральные:

- Федеральный закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», статей: 2 (п.9, п.14, п.15, п.22), 12 (п.1ч.4; ч.5), 13 (ч.1,2), 28 (п.6 ч.3), 33 (ч.2), 55 (п.2 ч.1), 58 (ч.1), 75 (ч.1, ч.4).
- Федеральный закон "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних" от 24.06.1999 г. № 120-ФЗ. (Принят Государственной Думой 21.05.1999г., в редакции Федерального закона от 13.01.2001г. № 1-ФЗ).
- Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительной общеобразовательным программам»;
- СанПин 2.4.4.3172-14, утверждённый Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. №41.
- Концепция развития дополнительного образования детей, утверждена распоряжением правительства РФ от 4 сентября 2014 г № 1726-р.
- Концепция развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 28.05.2015г. №996-р).
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. N 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный N 48226) «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

- Федеральный закон от 22.08.2004 г. №122-ФЗ "О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений".
- Положение о лицензировании образовательной деятельности (в ред. Постановления Правительства РФ от 19.07.2012 N 731, от 24.09.2012 N 957).
- Методические рекомендации Управления воспитания и дополнительного образования детей и молодёжи Минобразования России по развитию дополнительного образования детей в общеобразовательных учреждениях. (Приложение к письму Минобразования России от 11.06.2002 г. № 30-15-433/16).
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей.
- Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844.

Учрежденческие:

Устав ОУ;

- Программа воспитания и социализации обучающихся на ступени начального образования.
- Учебный план по дополнительному образованию школы.
- План воспитательной работы на учебный год.

ДООП шахматный клуб «Стратегия» является **модифицированной**, и соответствует требованиям к программам дополнительного образования детей технической направленности.

Интеллектуально – спортивная направленность программы шахматный клуб «Стратегия» ориентирована на освоение детьми всех видов технического моделирования и конструирования.

Уровень освоения программы базовый

Дополнительная общеразвивающая программа шахматный клуб «Стратегия» составлена на основе программы «Шахматы – школе» под редакцией И. Г. Сухина в соответствии с санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами.

Актуальность программы.

Шахматы это не только игра, доставляющая обучающимся 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. Экспериментально же было подтверждено, что обучающиеся, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а

также положительно влияют на совершенствование у обучающихся 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 обучающихся и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личностных и метапредметных результатов.

Поэтому **актуальность программы** состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

Отличительные особенности программы.

Одной из отличительных особенностей данной программы является многозадачность. Многозадачность выражается в необходимости реализации учебных, спортивных, воспитательных и досуговых задач одновременно. В отличие от специализированных спортивных клубов и школ, главной задачей которых является спортивная результативность, подростковых клубов, где главная задача – обеспечить досуг учащихся, представленная программа должна гармонично сочетать все эти направления работы. В зависимости от способностей и потребностей учащихся программа должна предоставлять возможность всем желающим как интересно провести свободное время, так и обеспечить им условия для дальнейшего спортивного роста.

Особенностью программы является ее индивидуальный подход к обучению обучающегося. Индивидуальный подход заложен в программу. Он имеет два главных аспекта. Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей. Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого обучающегося, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальности обучающихся с включением сюда природных, физических и психических свойств личности.

Новизна данной программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующего общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана, адаптированного к условиям школы.

Адресат программы.

Программа предназначена для работы с детьми (6,5 -11 лет), рассчитана на 2-летний срок реализации. Первый год обучения – 6,5- 8 лет, второй год обучения – 9 – 11 лет.

Минимальный возраст зачисления детей в группу - 6,5 лет. Зачисление в группу первого года производится без предварительного тестирования, по письменному заявлению родителей или законных представителей. Группы разновозрастные. В группу второго года обучения зачисление производится с на основе результатов обучения 1-го года (анализ форм учета результативности программы), а также по письменному заявлению родителей. Учащиеся могут быть приняты сразу на второй год обучения если они уже имели опыт занятий в аналогичных секциях других образовательных учреждений и сдали контрольные нормативы (за первый год обучения) по шахматам.

Объём программы: 1-й год – 136 часов, 2-й год – 136 часов. Всего 272 часа за 2 года.

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.

Занятия проводятся в комбинированной форме, и могут включать теоретическую и практическую части (игру и разбор партий) или быстрые

шахматы в равном соотношении. Учитывая большую важность практики, учащимся рекомендуется регулярно проводить практическую самоподготовку, играя в свободное время с различными соперниками, и участвовать в соревнованиях.

Режим занятий предусматривается проведение занятий два раз в неделю по два часа, всего 136 часов в год (272 часа за 2 года). Продолжительность одного часа занятий для младших школьников – 45 минут, с перерывом между занятиями 10 мин.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи.

Обучающие:

- формирование общих представлений об игре в шахматы, история зарождения;
- приобретение теоретических и практических знаний при решении шахматных партий;
- обучение техническим и тактическим приемам игры в шахматы;
- обучение вести записи шахматных партий, использовать сопутствующий инструментарий.

Развивающие:

- способствовать наиболее полному раскрытию интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- учить осознанно решать интеллектуальные и творческие задачи; стремиться к самореализации.

Воспитательные:

- воспитание потребности и умения самостоятельно заниматься игрой в шахматы;
- воспитание нравственных и волевых качеств у учащихся;
- формирование команды школы для участия в соревнованиях различного уровня;
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

1.3. Содержание программы

На первом году обучения обучающийся делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «доматового» периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих обучающихся, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске. осваивают правила игры в шахматы, а также знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Второй год обучения предполагает обучению решения шахматных задач. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Учебно-тематический план 1-го года обучения

«Стратегия» (136 часов)

№	Разделы	Количество часов			Формы аттестации (промежуточной, итоговой) / контроля
		всего	теория	практика	
1	Шахматная доска	6	1,5	4,5	Опрос, тест, викторина.
2	Шахматные фигуры	40	14	26	Конкурс, соревнование, опрос, тест, викторина, проверочная работа.
3	Цель шахматной партии	14	7	7	Проект, викторина. Опрос, тест, конкурс, проверочная работа.
4	Шахматная партия	8	2	6	Опрос, тест, соревнование, проверочная работа.
5	Повторение	4	1	3	Опрос, викторина.
6	Краткая история шахмат	2	2	-	Проект.
7	Шахматная нотация	6	1,5	4,5	Опрос, тест, викторина.

8	Ценность шахматных фигур	8	2	6	Опрос, тест, викторина, проверочная работа.
9	Техника матования одинокого короля	8	2	6	Опрос, тест, конкурс, соревнования.
10	Достижение мата без жертвы материала	6	2	4	Опрос, конкурс, тест, викторина.
11	Шахматная комбинация	30	7,5	22,5	Опрос, конкурс, тест, викторина, соревнование, проверочная работа.
12	Повторение	4	0,5	3,5	Соревнования.
	Всего:	136	43	93	

Учебно-тематический план 2-го года обучения

«Стратегия» (136 часов)

№	Разделы	Количество часов			Формы аттестации (промежуточной, итоговой) / контроля
		всего	теория	практика	
1	Повторение и закрепление	34	7,5	26,5	Опрос, конкурс, соревнование, тест, викторина, проект, проверочная работа.
2	Основы дебюта	36	11,5	24,5	Опрос, конкурс, соревнование, тест, викторина.
3	Основы миттельшпиля	56	16,5	39,5	
4	Основы эндшпиля	6	1	5	Опрос, соревнование.
5	Повторение	4	0,5	3,5	Опрос, проверочная работа.
	Всего:	136	37	99	

Содержание учебного (тематического) плана

Первый год обучения

Раздел 1. Шахматная доска – 6 часов (1,5/4,5)

Тема 1. Шахматная доска. Белые и чёрные поля – 2 часа.

Теория (0,5 ч.): Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля.

Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Практика (1,5 ч.) Чтение и инсценирование дидактической сказки

«Удивительные приключения шахматной доски». Расположение доски между партнёрами.

Тема 2. Горизонталь, вертикаль – 2 часа.

Теория (0,5 ч.) Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали.

Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.

Практика (1,5 ч.): Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта – хвастунишки». Дидактические игры и 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.

Тема 3. Диагональ, центр – 2 часа.

Теория (0,5 ч.) Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Практика (1,5 ч.) Дидактическая игра «Диагональ». Двое играющих по очереди заполняют одну из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

Радел 2. Шахматные фигуры – 40 часов (14/26)

Тема 1. Белые и чёрные фигуры- 4 часа

Теория (1 ч.): Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика (3 ч.) Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина

«Приключения в шахматной стране». Дидактические игры и задания:

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

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

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

Тема 2. Виды шахматных фигур – 2 часа

Теория (1 ч.): Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика Дидактические игры и задания:

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

Тема 3. Начальное положение. Расстановка фигур перед партией – 2 часа

Теория (1 ч.): Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Практика (1 ч.) Дидактические игры и задания:

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

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

Тема 4. Ладья. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания – 4 часа

Теория (1 ч.) Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции. Ладья. Ход ладьи.

Практика (3 ч.) Дидактические задания и игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».

Тема 5. Слон. Ход слона, взятие – 4 часа

Теория (1ч.): Слон. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.

Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.

Практика (3 ч.): Дидактические игры и задания: «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 белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

Тема 6. Ладья против слона – 2 часа

Теория (1 ч.): Правила хода и взятия каждой из фигур, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны,

Практика (1 ч.): Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Тема 7. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя – 3 часа.

Теория (1 ч.): Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.

Практика (2 ч.): Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».

Тема 8. Ферзь против ладьи и слона -2 часа

Теория (1 ч.): Качество, легкие и тяжелые фигуры.

Практика (1 ч.): Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Тема 9. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня – 3 часа.

Теория (1 ч.): Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.

Практика (2 ч.): Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».

Тема 10. Конь против ферзя, ладьи слона – 2 часа.

Теория (1 ч.): Качество, легкие и тяжелые фигуры.

Практика (1 ч.): Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Тема 11. Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки – 3 часа.

Теория (1 ч.): Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Практика (2 ч.): Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин», «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».

Тема 12. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона – 3 часа.

Теория (1 ч.): Качество, легкие и тяжелые фигуры.

Практика (2 ч.): Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».

Тема 13. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля – 3 часа.

Теория (1 ч.): Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

Практика (2 ч.): Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).

Тема 14. Король против других фигур – 3 часа.

Теория (1 ч.):

Практика (2 ч.): Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».

«Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая 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).

«Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, 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.

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

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

«Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Раздел 3. Цель шахматной партии – 14 часов (7/7)

Тема 1. Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха – 2 часа.

Теория (1 ч.): Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

Практика (1 ч.): Дидактические игры и задания «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«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 положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

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

Тема 2. Открытый шах. Двойной шах – 2 часа.

Теория (1 ч.): Открытый шах. Двойной шах.

Практика (1 ч.): Дидактическая игра «Первый шах». «Дай 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.

Тема 3. Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой - 2 часа.

Теория (1 ч.): Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы).

Практика (1 ч.): Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».

Тема 4. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры) - 2 часа.

Теория (1 ч.): Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.

Практика (1 ч.): Дидактическое задание «Дай мат в один ход».

Тема 5. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур - 2 часа.

Теория (1 ч.): Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.

Практика (1 ч.): Дидактическое задание «Дай мат в один ход».

Тема 6. Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей - 2 часа.

Теория (1 ч.): Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

Практика (1 ч.): Дидактическое задание «Пат или не пат».

Тема 7. Рокировка. Длинная и короткая рокировка - 2 часа.

Теория (1 ч.): Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика (1 ч.): Дидактическое задание «Рокировка».

Раздел 4. Шахматная партия – 8 часов (2/6)

Тема 1. Игра всеми фигурами из начального положения – 2 часа.

Теория (0,5): Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).

Практика (1,5): Дидактическая игра «Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

Тема 2. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта – 2 часа.

Теория (0,5): Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Практика (1,5): Дидактические игры.

Тема 3. Демонстрация коротких партий – 2 часа.

Теория (0,5): Демонстрация коротких партий.

Практика (1,5): Дидактические игры.

Тема 4. Повторение программного материала – 2 часа.

Теория (0,5): Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат».

Практика (1,5): Игра всеми фигурами из начального положения.

Раздел 5. Повторение - 4 часа (1/3)

Тема 1. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение – 2 часа.

Теория (0,5): Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.

Практика (1,5): Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).

Тема 2. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей – 2 часа.

Теория (0,5): Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход.

Практика (1,5): Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.

Раздел 6. Краткая история шахмат – 2 часа (2).

Тема 1. Происхождение шахмат – 1 час.

Теория (1ч.): Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу.

Тема 2. Легенды о шахматах – 1 час.

Теория (1ч.): Легенды о шахматах. Чемпионы мира по шахматам.

Раздел 7. Шахматная нотация – 6 часов (1,5 - 4,5)

Тема 1. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей – 2 часа.

Теория (0,5ч): Обозначение горизонталей и вертикалей полей.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» и т. п. «Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 – a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

Тема 2. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения – 2 часа.

Теория (0,5ч): Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.

Практика (1,5ч): Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Тема 3. Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии – 2 часа.

Теория (0,5ч): Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

Практика (1,5ч): Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Раздел 8. Ценность шахматных фигур – 8 часов (2/6)

Тема 1. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур – 2 часа.

Теория (0,5ч): Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «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 четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

Тема 2. Достижение материального перевеса – 2 часа.

Теория (0,5ч): Достижение материального перевеса.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса (выигрыш ладьи, слона, коня).

Тема 3. Ценность шахматных фигур. Способы защиты – 2 часа.

Теория (0,5ч): Ценность шахматных фигур. Способы защиты.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.

Тема 4. Защита – 2 часа.

Теория (0,5ч): Защита.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.

Раздел 9. Техника матования одинокого короля – 8 часов (2/6)

Тема 1. Две ладьи против короля – 2 часа.

Теория (0,5ч): Две ладьи против короля.

Практика (1,5ч): Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.

Тема 2. Ферзь и ладья против короля – 2 часа.

Теория (0,5ч): Ферзь и ладья против короля.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

Тема 3. Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля – 2 часа.

Теория (0,5ч): Король и ферзь против короля.

Практика (1,5ч.): Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.

Тема 4. Ладья и король против короля – 2 часа.

Теория (0,5ч.) Ладья и король против короля.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.

Раздел 10. Достижение мата без жертвы материала – 6 часов (2/4)

Тема 1. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле – 2 часа.

Теория (0,5ч): Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

Тема 2. Цугцванг – 2 часа.

Теория (0,5ч): Цугцванг.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.

Тема 3. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле и дебюте – 2 часа.

Теория (1ч): Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Практика (1ч): Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. «Защитись от мата». Игровая практика.

Раздел 11. Шахматная комбинация – 30 часов (7,5/22,5)

Тема 1. Матовые комбинации. Тема отвлечения – 2 часа.

Теория (0,5ч): Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. Игровая практика.

Тема 2. Матовые комбинации. Тема завлечения-2 часа.

Теория (0,5ч): Матовые комбинации. Тема завлечения.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

Тема 3. Матовые комбинации. Тема блокировки – 2 часа.

Теория (0,5ч): Матовые комбинации. Тема блокировки.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

Тема 4. Тема разрушения королевского прикрытия -2 часа.

Теория (0,5ч): Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.

Тема 5. Тема освобождения пространства и уничтожения защиты – 2 часа.

Теория (0,5ч): Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода».

Игровая практика.

Тема 6. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов – 2 часа.

Теория (0,5ч): Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода».

Игровая практика.

Тема 7. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения – 2 часа.

Теория (0,5ч): Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.

Тема отвлечения. Тема завлечения.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.

Тема 8. Тема уничтожения защиты. Тема связки – 2 часа.

Теория (0,5ч): Тема уничтожения защиты. Тема связки.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.

Тема 9. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия – 2 часа.

Теория (0,5ч): Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.

Тема 10. Тема превращения пешки – 2 часа.

Теория (0,5ч): Тема превращения пешки.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи».

Игровая практика.

Тема 11. Сочетание тактических приемов – 2 часа.

Теория (0,5ч): Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.

Сочетание тактических приемов.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.

Тема 12. Патовые комбинации – 2 часа.

Теория (0,5ч): Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса. Игровая практика.

Тема 13. Комбинации на вечный шах – 2 часа.

Теория (0,5ч): Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.

Тема14. Типичные комбинации в дебюте – 2 часа.

Теория (0,5ч): Типичные комбинации в дебюте.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.

Тема15. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры) – 2 часа.

Теория (0,5ч): Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.

Раздел 13. Повторение – 4 часа (0,5/3,5)

Тема 1. Повторение программного материала – 2 часа.

Теория (0,5ч): Повторение программного материала, изученного за первый год.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Тема 2. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Второй год обучения

Раздел 1. Повторение и закрепление – 34 часа.

Тема 1. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр – 2 часа.

Теория (0,5ч): Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Практика (1,5ч): Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране.

Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».

Тема 2. Ходы фигур, взятие – 2 часа.

Теория (0,5ч): Ходы фигур, взятие.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой «Убери лишние фигуры», «Неотвратимый мат». Игровая практика.

Тема 3. Рокировка – 2 часа.

Теория (0,5ч): Рокировка.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой «Убери лишние фигуры», «Неотвратимый мат». Игровая практика.

Тема 4. Превращение пешки. Взятие на проходе – 2 часа.

Теория (0,5ч): Превращение пешки. Взятие на проходе.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой «Убери лишние фигуры», «Неотвратимый мат». Игровая практика.

Тема 5. Шах, мат, пат – 2 часа.

Теория (0,5ч): Шах, мат, пат.

Практика (1,5ч): Игра всеми фигурами из начального положения.

Тема 6. Начальное положение – 2 часа.

Теория (0,5ч): Начальное положение.

Практика (1,5ч): Игра всеми фигурами из начального положения.

Тема 7. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Игровая практика с записью шахматной партии.

Тема 8. Шахматная нотация – 2 часа.

Теория (0,5ч): Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

Практика (1,5ч): Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Тема 9. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей – 2 часа.

Теория (0,5ч): Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.

Практика (1,5ч): Дидактические игры «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее».

Тема 10. Обозначение шахматных фигур и терминов – 2 часа.

Теория (0,5ч): Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.

Практика (1,5ч): Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Тема 11. Запись начального положения – 2 часа.

Теория (0,5ч): Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

Практика (1,5ч): Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Тема 12. Краткая и полная шахматная нотация – 2 часа.

Теория (0,5ч): Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

Практика (1,5ч): Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Тема 13. Запись шахматной партии – 2 часа.

Теория (0,5ч): Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

Практика (1,5ч): Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).

Тема 14. Ценность шахматных фигур – 2 часа.

Теория (0,5ч): Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны».

Тема 15. Пример матования одинокого короля – 2 часа.

Теория (0,5ч): Матование короля разными фигурами.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».

Тема 16. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала – 2 часа.

Теория (0,5ч): Учебные положения на мат в два хода.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата».

Тема 17. Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии – 2 часа.

Практика (2ч): Игровая практика с записью шахматной партии.

Раздел 2. Основы дебюта – 36 часов

Тема 1. Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон – 2 часа.

Теория (1ч): Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.

Практика (1ч): Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).

Тема 2. Решение задания “Мат в 1 ход” Игровая практика – 2 часа.

Теория (0,5ч): Мат в 1 ход.

Практика (1,5ч): Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).

Тема 3. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя – 2 часа.

Теория (0,5ч): Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.

Практика (1,5ч): Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.

Тема 4. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.

Тема 5. Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита – 2 часа.

Теория (0,5ч): Детский мат. Защита.

Практика (1,5ч): Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата.

Тема 6. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата.

Тема 7. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника – 2 часа.

Теория (1ч): Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.

Практика (1ч): Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.

Тема 8. “Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек” – 2 часа.

Теория (0,5ч): Копирование ходов противника.

Практика (1,5ч): Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.

Тема 9. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты – 2 часа.

Теория (1ч): Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.

Практика (1ч): Дидактическое задание “Выведи фигуру”.

Тема 10. Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство” – 2 часа.

Теория (1ч): Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур.

Практика (1ч): Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.

Тема 11. Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса.

Королевский гамбит. Ферзевый гамбит – 2 часа.

Теория (1ч): Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса.

Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.

Практика (1ч): Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.

Тема 12. Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка – 2 часа.

Теория (1ч): Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.

Практика (1ч): Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.

Тема 13. Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки – 2 часа.

Теория (1ч): Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.

Практика (1ч): Дидактические игры и задания. Игровая практика. Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.

Тема 14. Связка в дебюте. Полная и неполная связка – 2 часа.

Теория (1ч): Связка в дебюте. Полная и неполная связка

Практика (1ч): Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Тема 15. Решение заданий. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Тема 16. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты – 2 часа.

Теория (1ч): Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.

Практика (1ч): Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Тема 17. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Тема 18. Повторение изученного о дебюте – 2 часа.

Теория (0,5ч): Повторение изученного за год.

Практика (1,5ч): Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Раздел 3. Основы миттельшпиля – 56 часов

Тема 1. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле – 2 часа.

Теория (1ч): Игра в миттельшпиль.

Практика (1ч): Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Тема 2. Связка в миттельшпиле. Двойной удар - 2 часа.

Теория (1ч): Связка в миттельшпиле. Двойной удар.

Практика (1ч): Дидактические игры и задания. Игровая практика.

Тема 3. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах – 2 часа.

Теория (0,5ч): Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Практика (1,5ч): Дидактическое задание “Выигрыш материала”.

Тема 4. Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Тема 5. Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки – 2 часа.

Теория (1ч): Матовые комбинации.

Практика (1ч): Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Тема 6. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты – 2 часа.

Теория (1ч): Темы разрушения королевского прикрытия.

Практика (1ч): Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Тема 7. Темы связи, “рентгена”, перекрытия – 2 часа.

Теория (1ч): «Рентген», перекрытие.

Практика (1ч): Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Тема 8. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов – 2 часа.

Теория (1ч): Темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

Практика (1ч): Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.

Тема 9. Решение заданий. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические игры и задания.

Тема 10. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах – 2 часа.

Теория (0,5ч): Патовые комбинации.

Практика (1,5ч): Дидактическое задание “Сделай ничью”.

Тема 11. Решение заданий. “Сделай ничью”. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические игры и задания.

Тема 12. Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия – 2 часа.

Теория (0,5ч): Классическое наследие.

Практика (1,5ч): “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия

Тема 13. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические игры и задания.

Тема 14. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи) – 2 часа.

Теория (1ч): Ладья, ферзь.

Практика (1ч): Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш

фигуры”.

Тема 15. Решение заданий. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.

Тема 16. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи) – 2 часа.

Теория (1ч): Ладья, ферзь, слон, конь.

Практика (1ч): Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.

Тема 17. Решение заданий. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические задания и игры.

Тема 18. Матование двумя слонами (простые случаи) – 2 часа.

Теория (1ч): Матование двумя слонами.

Практика (1ч): Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.

Тема 19. Матование слоном и конем (простые случаи) – 2 часа.

Теория (1ч): Матование слоном и конем.

Практика (1ч): Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.

Тема 20. Решение заданий. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические задания и игры.

Тема 21. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата” – 2 часа.

Теория (1ч): Пешка против короля. Правило “квадрата”.

Практика (1ч): Дидактическое задание “Квадрат”.

Тема 22. Игровая практика - 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические задания и игры.

Тема 23. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция – 2 часа.

Теория (1ч): Пешка против короля. Оппозиция.

Практика (1ч): Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.

Тема 24. Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой – 2 часа.

Теория (1ч): Пешка против короля.

Практика (1ч): Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.

Тема 25. Игровая практика - 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические задания и игры.

Тема 26. Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля – 2 часа.

Теория (1ч): Пешка против короля. Ключевые поля.

Практика (1ч): Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.

Тема 27. Игровая практика - 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические задания и игры.

Тема 28. Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля – 2 часа.

Теория (1ч): Ничейные положения.

Практика (1ч): Дидактические задания и игры.

Раздел 3. Основы эндшпиля – 6 часов (1/5)

Тема 1. Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле – 2 часа.

Теория (1ч): Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля.

Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле

Практика (1ч): Дидактические задания «Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. «Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. «Выигрыш фигуры». «Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. «Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.

Тема 2. Игровая практика – 4 часа.

Практика (4ч.): Дидактические задания «Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение. «Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей. «Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.

Раздел 4. Повторение – 4 часа (0,5/3,5)

Тема 1. Повторение программного материала – 2 часа.

Теория (0,5ч): Повторение изученного материала за год.

Практика (1,5ч): Шахматные игры.

Тема 2. Игровая практика – 2 часа.

Практика (2ч): Дидактические игры. Соревнования.

1.4. Планируемые результаты

В результате освоения программы шахматного клуба «Стратегия», учащиеся должны достигнуть следующих результатов:

Предметные:

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры.
- Правильно расставлять фигуры перед игрой; сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте.
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

Метапредметные:

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Личностные:

- Сформированность установки на безопасный, здоровый образ жизни; наличие мотивации к творческому и интеллектуальному труду, работе на результат; бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Самостоятельность и личная ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости.

К концу первого года обучения дети должны знать:

- 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;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;

- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

К концу 2 года обучения дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль.
- основные тактические приемы;
- что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу 2 года обучения дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации

Программы

Календарный учебный график.

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	7 сентября	28 мая	34	136	2 раза в неделю по 2 часа (в каждой группе)
2 год обучения	2-я неделя сентября	последняя неделя мая	34	136	2 раза в неделю по 2 часа (в каждой группе)
Каникулярные недели: с 26 декабря по 10 января (январские)			с 6 марта по 14 марта (мартовские)	с 8 мая по 6 мая (майские)	

Формы аттестации и оценочные материалы.

Формы аттестации/контроля:

- Тесты.
- Фронтальные и индивидуальные опросы.
- Проверочные работы. (Приложения № 4 - 7)
- Викторины.
- Конкурсы.
- Соревнования.
- Проекты.

Материально-технические условия реализации Программы

1. Демонстрационная магнитная шахматная доска.
2. Магнитная маркерная доска.
3. 10 шахматных часов.
4. 10 комплектов мебели (стол, 2 стула).
5. 10 комплектов шахмат.
6. Компьютер.
7. Проектор.
8. Электронное пособие для обучения игре в шахматы (5 шт.)
9. Шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий.
10. Шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации.
11. Мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек».

Методическое и дидактическое обеспечение Программы

Основные методы обучения.

Для проведения теоретической части занятия педагогом используется словесный и наглядный методы, на практической части занятия – практический метод организации занятия.

Деятельность детей на теории носит разнообразный характер и может изменяться от слушателя до исследователя. На практической части – деятельность детей исследовательская в парах.

Основные приемы на теории: устный рассказ, показ материала на демонстрационной доске, показ материала на проекторе, самостоятельное решение учащимися аналогичных задач.

На практике основными приемами является игра в шахматы и разбор сыгранных учащимися партий.

Формирование шахматного мышления у обучающегося 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 при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, 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, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является *частично-поисковый*. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы обучающийся прodelывает самостоятельно.

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

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает обучающимся выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности обучающихся в поисках решения самых разнообразных задач.

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 обучающегося 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 обучающегося 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 обучающимися 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 обучающихся 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.

№ п/п	Раздел	Форма занятия	Методы и приёмы	Методические пособия, ЭОР	Форма контроля
1	Шахматная доска	Практическая игра.	Словесный, игровой, наглядный, репродуктивный, частично-поисковый, творческий, метод проблемного обучения.	Библиотека необходимой литературы, шахматные справочники и книги, наглядная агитация, бланки для записи партий, турнирные таблицы.	Конкурс, соревнование, опрос, тест, викторина, проверочная работа.
2	Шахматные фигуры	Групповая работа.			Проект, викторина.
3	Цель шахматной партии	Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. Дидактические игры и задания, игровые упражнения.			Опрос, тест, конкурс, проверочная работа.
4	Шахматная партия	Теоретические занятия,			Проект.
5	Краткая история шахмат	шахматные игры, шахматные			
6	Шахматная нотация	дидактические игрушки. Участие в			
7	Ценность шахматных фигур	турнирах и			Опрос, тест, викторина, проверочная работа, конкурс,

8	Техника матования одинокого короля	соревнованиях.			соревнования.
9	Достижение мата без жертвы				Опрос, конкурс, тест, викторина.
10	Шахматная комбинация				Опрос, конкурс, тест, викторина, соревнование, проверочная работа.
11	Основы дебюта				Опрос, конкурс, соревнование, тест, викторина.
12	Основы миттельшпиля				
13	Основы эндшпиля				
14	Повторение				Соревнования, опрос, викторина.

3.Список литературы

Библиография для учителя	Библиография для обучающихся
1.Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000. 2.Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990. 3.В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. - 1979 . 4.Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990. 5.Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990. 6.В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург - 2001. 7.В.Хенкин Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.	1.Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000. 2.Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с. 3.Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960. 4.Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	7 сентября	28 мая	34	136	2 раза в неделю по 2 часа (в каждой группе)
2 год обучения	2-я неделя сентября	последняя неделя мая	34	136	2 раза в неделю по 2 часа (в каждой группе)
Каникулярные недели: с 26 декабря по 10 января (январские) с 6 марта по 14 марта (мартовские) с 8 мая по 16 мая (майские)					

Приложение № 2

Муниципальное образовательное учреждение «Лицей №1 им. К. Отарова» Эльбрусского
муниципального района Кабардино-Балкарской Республики

ПРИНЯТО:

педагогическим советом

МОУ «Лицей №1 им. К.Отарова»

протокол №___ от___20___ года

УТВЕРЖДЕНО:

директором

МОУ «Лицей №1 им. К.Отарова»

_____, Лиховым М.А.

Приказ №___

от___20___ года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2020-2021 уч. год

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

ШАХМАТНЫЙ КЛУБ «СТРАТЕГИЯ»

Год обучения – 1-й

Номер группы - __

Возраст обучающихся – 6,5 – 8 лет

Разработчик программы:

Гучапшева Эльмира Валерьевна

Учитель начальных классов

г. Тырныауз

2020 г.

Цель и задачи программы на 2020 -2021 учебный год (1-й год обучения)

Цель программы - организовать полноценный досуг учащихся через обучение игре в шахматы, заложить основы гармоничного развития детей.

Задачи:

Обучающие:

- научить детей играть в шахматы;
- дать учащимся теоретические и практические знания по шахматной игре;
- узнать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения;
- способствовать овладению ребятами основ шахматной теории, тактики и техникой расчета вариантов;
- способствовать развитию познавательной самостоятельности и научить работе с шахматной литературой;
- изучение детьми способов реализации достигнутого материального и позиционного перевеса в окончаниях, методов шахматной борьбы за ничью в худших условиях.

Развивающие:

- развивать образное и ассоциативное мышление;
- обеспечить эмоционально-нравственное и интеллектуальное развитие;
- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
- ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире;
- организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы;
- развивать способность к самооценке и самоконтролю;
- расширить кругозор ребенка.

Воспитательные:

- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом;
- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное;
- планировать свою деятельность, работать самостоятельно;
- научить уважать соперника.

Календарно-тематическое планирование рабочей программы

№ п/п	Тема	Форма занятия	Кол-во часов			№ группы		Форма контроля
			всего	теория	практика	Дата (план)	Дата (факт)	
Шахматная доска – 6 часов								
1	Шахматная доска. Белые и чёрные поля.	Дидактические игры и задания, игровые упражнения.	2	0,5	1,5			Опрос, тест, викторина.
2								
3	Горизонталь. Вертикаль.		2	0,5	1,5			
4								
5	Диагональ. Центр.		2	0,5	1,5			
6								
Шахматные фигуры – 40 часов								
7	Белые и чёрные фигуры.	Практическая игра. Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. Дидактические игры и задания, игровые упражнения. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки. Участие в турнирах и соревнованиях.	4	1	3			Конкурс, соревнование, опрос, тест, викторина, проверочная работа.
8								
9								
10								
11	Виды шахматных фигур.		2	1	1			
12								
13	Начальное положение. Расстановка фигур перед партией.		2	1	1			
14								
15	Ладья. Ход ладьи. Взятие.		4	1	3			
16								
17								
18								
19	Слон. Ход слона. Взятие.		4	1	3			
20								
21								
22								
23	Ладья против слона.		2	1	1			
24								
25	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя.		3	1	2			
26								
27								
28	Ферзь против ладьи и слона.		2	1	1			
29								

30	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня.	задач, комбинаций и этюдов. Дидактические игры и задания, игровые упражнения. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки. Участие в турнирах и соревнованиях.	3	1	2			
31								
32								
33	Конь против ферзя, ладьи и слона.		2	1	1			
34								
35	Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки.		3	1	2			
36								
37								
38	Пешка против ферзя, ладьи, коня и слона.		3	1	2			
39								
40								
41	Король. Место короля в начальном положении. Ход короля.		3	1	2			
42								
43								
44	Король против других фигур.		3	1	2			
45								
46								
Цель шахматной партии – 14 часов								
47	Шах. Защита от шаха.	Практическая игра. Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. Игры и задания. Теоретические занятия, шахматные игры. Участие	2	1	1			Проект, викторина. Опрос, тест, конкурс, проверочная работа.
48								
49	Открытый шах. Двойной шах.		2	1	1			
50								
51	Мат.		2	1	1			
52								
53	Мат в один ход (простые примеры).		2	1	1			
54								
55	Мат в один ход (сложные примеры).		2	1	1			
56								
57	Ничья. Пат. Отличие пата от мата. Варианты		2	1	1			
58								

	ничьей.	в турнирах и соревнованиях.						
59	Рокировка.		2	1	1			
60								
Шахматная партия – 8 часов								
61	Игра всеми фигурами из	Групповая работа. Решение шахматных задач, шахматные игры. Участие в турнирах и соревнованиях.	2	0,5	1,5			Опрос, тест, конкурс, проверочная работа.
62	начального положения.							
63	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.		2	0,5	1,5			
64								
65	Демонстрация коротких партий.		2	0,5	1,5			
66								
67	Повторение программного материала.		2	0,5	1,5			
68								
Повторение – 4 часа								
69	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	Решение шахматных задач, шахматные игры. Участие в турнирах и соревнованиях.	0,5	1,5				Соревнования, опрос, викторина.
70								
71	Рокировка. Взятие на проходе.		0,5	1,5				
72	Превращение пешки. Варианты ничьей.							
Краткая история шахмат – 2 часа								
73	Происхождение шахмат.	Лекция. Диалог.	2	2	-			Проект.
74	Легенды о шахматах.							
Шахматная нотация – 6 часов								

75	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Практическая игра. Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. Игры и задания. Теоретические занятия, шахматные игры. Участие в турнирах и соревнованиях.	2	0,5	1,5			Опрос, тест, викторина.
76								
77	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.		2	0,5	1,5			
78								
79	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.		2	0,5	1,5			
80								
Ценность шахматных фигур – 8 часов								
81	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Практическая игра. Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций. Игры и задания. Теоретические занятия, шахматные игры. Участие в турнирах и соревнованиях.	2	0,5	1,5			Опрос, тест, викторина, проверочная работа.
82								
83	Достижение материального перевеса.		2	0,5	1,5			
84								
85	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.		2	0,5	1,5			
86								
87	Защита.		2	0,5	1,5			
88								
Техника матования одинокого короля – 8 часов								
89	Две ладьи против короля.	Практическая игра. Групповая работа. Решение шахматных	2	0,5	1,5			Опрос, тест, соревнования конкурс.
90								
91	Ферзь и ладья против короля.		2	0,5	1,5			
92								
93	Техника матования одинокого		2	0,5	1,5			
94								

	короля. Ферзь и король против короля.	задач, комбинаций. Шахматные игры. Участие в турнирах и соревнованиях.						
95	Ладья и король против короля.		2	0,5	1,5			
96								
Достижение мата без жертвы материала – 6 часов								
97	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций. Шахматные игры. Участие в викторинах и конкурсах..	2	0,5	1,5			Опрос, тест, викторина, конкурс.
98								
99	Цугцванг.		2	0,5	1,5			
100								
101	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле.		2	1	1			
102								
Шахматная комбинация – 30 часов								
103	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	Практическая игра. Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций. Игры и задания. Теоретические занятия, шахматные игры. Участие в турнирах и соревнованиях.	2	0,5	1,5			Опрос, конкурс, тест, викторина, соревнование, проверочная работа.
104								
105	Матовые комбинации. Тема завлечения.		2	0,5	1,5			
106								
107	Матовые комбинации. Тема блокировки.		2	0,5	1,5			
108								
109	Тема разрушения королевского прикрытия.		2	0,5	1,5			
110								
111	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.		2	0,5	1,5			
112								
113	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов		2	0,5	1,5			
114								

115	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.		2	0,5	1,5			
116								
117	Тема уничтожения защиты. Тема связки.		2	0,5	1,5			
118								
119	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.		2	0,5	1,5			
120								
121	Тема превращения пешки.		2	0,5	1,5			
122								
123	Сочетание тактических приемов.		2	0,5	1,5			
124								
125	Патовые комбинации.		2	0,5	1,5			
126								
127	Комбинации на вечный шах.		2	0,5	1,5			
128								
129	Типичные комбинации в дебюте.		2	0,5	1,5			
130								
131	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	2	0,5	1,5				
132								
Повторение – 4 часа								
133	Повторение программного материала.	Решение шахматных задач, шахматные игры. Участие в турнирах и соревнованиях.	2	0,5	1,5			Соревнования.
134								
135	Игровая практика.		2	-	2			
136								

Планируемые результаты

В результате освоения программы шахматного клуба «Стратегия», учащиеся должны достигнуть следующих результатов:

Предметные:

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры.
- Правильно расставлять фигуры перед игрой; сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте.
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

Метапредметные:

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Личностные:

- Сформированность установки на безопасный, здоровый образ жизни; наличие мотивации к творческому и интеллектуальному труду, работе на результат; бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Самостоятельность и личная ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости.

К концу первого года обучения дети должны знать:

- 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;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

Муниципальное образовательное учреждение «Лицей №1 им. К. Отарова» Эльбрусского
муниципального района Кабардино-Балкарской Республики

ПРИНЯТО:

педагогическим советом

МОУ «Лицей №1 им. К.Отарова»

протокол №___ от___20___ года

УТВЕРЖДЕНО:

директором

МОУ «Лицей №1 им. К.Отарова»

Лиховым М.А.

Приказ №___

от___20___ года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2021-2022 уч. год

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

ШАХМАТНЫЙ КЛУБ «СТРАТЕГИЯ»

Год обучения – 2-й

Номер группы - __

Возраст обучающихся – 9 – 11 лет

Разработчик программы:

Гучапшева Эльмира Валерьевна

Учитель начальных классов

г. Тырныауз
2021 г.

Цель и задачи программы на 2021 -2022 учебный год (2-й год обучения)

Цель программы – создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи.

Обучающие:

- формирование общих представлений об игре в шахматы, история зарождения;
- приобретение теоретических и практических знаний при решении шахматных партий;
- обучение техническим и тактическим приемам игры в шахматы;
- обучение вести записи шахматных партий, использовать сопутствующий инструментарий.

Развивающие:

- способствовать наиболее полному раскрытию интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- учить осознанно решать интеллектуальные и творческие задачи; стремиться к самореализации.

Воспитательные:

- воспитание потребности и умения самостоятельно заниматься игрой в шахматы;
- воспитание нравственных и волевых качеств у учащихся;
- формирование команды школы для участия в соревнованиях различного уровня;
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Календарно-тематическое планирование рабочей программы

№ п/п	Тема	Форма занятия	Кол-во часов			№ группы		Форма контроля
			всего	теория	практика	Дата (план)	Дата (факт)	
Повторение и закрепление – 34 часа								
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Практическая игра. Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. Дидактические игры и задания, игровые упражнения. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки. Участие в турнирах и соревнованиях.	2	0,5	1,5			Опрос, конкурс, соревнование, тест, викторина, проект, проверочная работа.
2								
3	Ходы фигур, взятие.		2	0,5	1,5			
4								
5	Рокировка.		2	0,5	1,5			
6								
7	Превращение пешки. Взятие на проходе.		2	0,5	1,5			
8								
9	Шах, мат, пат.		2	0,5	1,5			
10								
11	Начальное положение.		2	0,5	1,5			
12								
13	Игровая практика.		2	-	2			
14								
15	Шахматная нотация.		2	0,5	1,5			
16								
17	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.		2	0,5	1,5			
18								
19	Обозначение шахматных фигур и терминов.		2	0,5	1,5			
20								
21	Запись начального положения.		2	0,5	1,5			
22								
23	Краткая и полная шахматная нотация.		2	0,5	1,5			
24								
25	Запись шахматной партии.		2	0,5	1,5			
26								

27	Ценность шахматных фигур.		2	0,5	1,5			
28								
29	Пример матования одинокого короля.		2	0,5	1,5			
30								
31	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.		2	0,5	1,5			
32								
33	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.		2	-	2			
34								
<i>Основы дебюта – 36 часов</i>								
35	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	Практическая игра. Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. Дидактические игры и задания, игровые упражнения. Теоретические занятия, шахматные	2	1	1			Опрос, конкурс, соревнование, тест, викторина.
36								
37	Решение задания “Мат в 1 ход” Игровая практика.		2	0,5	1,5			
38								
39	Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя.		2	0,5	1,5			
40								
41	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.		2	-	2			
42								
43	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский		2	0,5	1,5			
44								

	мат. Защита.	игры, шахматные дидактические игрушки. Участие в турнирах и соревнованиях.						
45	Решение заданий.		2	-	2			
46	Игровая практика.							
47	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.		2	1	1			
48								
49	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».		2	0,5	1,5			
50								
51	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.		2	1	1			
52								
53	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоступство”.		2	1	1			
54								
55	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса.	Практическая игра. Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. Дидактические игры и задания, игровые упражнения. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки. Участие в турнирах и соревнованиях	2	1	1			
56	Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.							
57	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.		2	1	1			
58								
59	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		2	1	1			
60								
61	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		2	1	1			
62								

63	Решение заданий.		2	-	2			
64	Игровая практика.							
65	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		2	1	1			
66								
67	Игровая практика.		2	-	2			
68								
69	Повторение изученного о дебюте.		2	0,5	1,5			
70								
Основы миттельшпиля – 56 часов								
71	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Практическая игра. Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. Дидактические игры и задания, игровые упражнения. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки. Участие в турнирах и соревнованиях.	2	1	1			Опрос, конкурс, соревнование, тест, викторина.
72								
73	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.		2	1	1			
74								
75	Открытое нападение.		2	0,5	1,5			
76	Открытый шах. Двойной шах.							
77	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика.		2	-	2			
78								
79	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		2	1	1			
80								
81	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.		2	1	1			
82								
83	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		2	1	1			
84								

85	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.		2	1	1			
86								
87	Решение заданий. Игровая практика.		2	-	2			
88								
89	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		2	0,5	1,5			
90								
91	Решение заданий. “Сделай ничью”. Игровая практика.		2	-	2			
92								
93	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		2	0,5	1,5			
94								
95	Игровая практика.		2	-	2			
96								
97	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		2	1	1			
98								
99	Решение заданий. Игровая практика.		2	-	2			
100								
101	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).		2	1	1			
102								
103	Решение заданий. Игровая практика.		2	-	2			
104								
105	Матование двумя слонами (простые случаи).		2	1	1			
106								

107	Матование слонем и конем		2	1	1			
108	(простые случаи).							
109	Решение заданий.		2	-	2			
110	Игровая практика.							
111	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		2	1	1			
112								
113	Решение заданий.		2	-	2			
114								
115	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях.		2	1	1			
116	Король помогает своей пешке. Оппозиция. Решение заданий. Игровая практика.							
117	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали.		2	1	1			
118	Король ведет свою пешку за собой.							
119	Решение заданий.		2	-	2			
120	Игровая практика.							
121	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях.		2	1	1			
122	Ключевые поля.							
123	Решение заданий.		2	-	2			
124	Игровая практика.							

125	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против Короля.		2	1	1			
126								
Основы эндшпиля – 6 часов								
127	Общие рекомендации о том, играть в эндшпиле.	Групповая работа. Решение шахматных задач, комбинаций. Дидактические игры и задания. Теоретические занятия, шахматные игры. Участие в турнирах и соревнованиях.	2	1	1			Опрос, соревнование.
128								
129	Игровая практика.	4	-	4				
130								
131								
132								
Повторение – 4 часа								
133	Повторение программного материала.	Дидактические игры и задания. Теоретические занятия, шахматные игры, Участие в турнирах и соревнованиях.	2	0,5	1,5			Опрос, проверочная работа.
134								
135	Игровая практика.	2	-	2				
136								

Планируемые результаты

В результате освоения программы шахматного клуба «Стратегия», учащиеся должны достигнуть следующих результатов:

Предметные:

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры.
- Правильно расставлять фигуры перед игрой; сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте.
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

Метапредметные:

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

- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Личностные:

- Сформированность установки на безопасный, здоровый образ жизни; наличие мотивации к творческому и интеллектуальному труду, работе на результат; бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Самостоятельность и личная ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости.

К концу 2 года обучения дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль.
- основные тактические приемы;
- что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

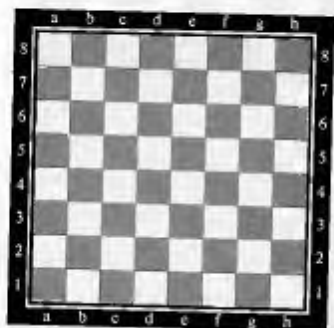
К концу 2 года обучения дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

Оценочные материалы (1-й год обучения)

Проверочная работа №1.
Тема: Шахматная доска



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

- 1) каждое шахматное поле квадратное? ____
- 2) шахматное поле больше шахматной доски? ____
- 3) в горизонтали крайние поля разного цвета? ____
- 4) в вертикали бывает рядом два чёрных поля? ____
- 5) во всех горизонталях и вертикалях одинаковое количество полей? ____
- 6) в диагонали все поля одинакового цвета? ____
- 7) в центре белых и чёрных полей поровну? ____
- 8) большая чёрная диагональ проходит через центр? ____

2. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько на шахматной доске горизонталей? ____
- 2) сколько белых полей в горизонтали? ____
- 3) сколько на шахматной доске вертикалей? ____
- 4) сколько полей в каждой вертикали? ____
- 5) сколько на доске больших диагоналей? ____
- 6) сколько белых полей в любой чёрной диагонали? ____
- 7) сколько всего полей в центре? ____
- 8) через сколько полей в центре проходит большая белая диагональ? Через ____

Проверочная работа №2.
Темы: Шахматные фигуры
и начальное положение



1. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что
в начальном положении:

- 1) на шахматной доске больше всего коней? ____
- 2) на шахматной доске меньше всего ферзей и королей? ____
- 3) чёрный король стоит на поле чёрного цвета? ____
- 4) на всех горизонталях стоят шахматные фигуры? ____
- 5) есть горизонтали, на которых стоят одни пешки? ____
- 6) на всех вертикалях расположено одинаковое количество фигур? ____
- 7) существуют такие диагонали, на которых нет ни одной шахматной фигуры? ____
- 8) есть шахматные фигуры в центре? ____

2. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько на доске чёрных коней? ____
- 2) сколько всего слонов на доске? ____
- 3) сколько белых пешек на доске? ____
- 4) сколько ферзей расположено около белого короля? ____
- 5) сколько фигур стоит на последней горизонтали? ____
- 6) сколько пешек стоит на каждой вертикали? ____
- 7) сколько чёрных пешек стоит на большой белой диагонали? ____
- 8) сколько шахматных фигур расположено в центре? ____

Проверочная работа №3.
Тема: Ладья

1. Побей белой ладьёй за один ход одну из чёрных фигур и покажи ход стрелкой.



№ 1



№ 2

2. Побей одной из белых ладей за один ход неприятельскую фигуру и покажи ход стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) за сколько ходов ладья obeжит вокруг доски, двигаясь только по углам? За ____
- 2) сколько полей по горизонтали контролирует ладья из углового поля? ____
- 3) в скольких направлениях может пойти ладья из углового поля? В ____
- 4) сколько ходов по диагонали может сделать ладья из углового поля? ____
- 5) сколько полей по вертикали держит под ударом ладья из углового поля? ____

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

- 1) ладья может за один ход из углового поля пойти в центр? ____
- 2) ладья может ходить по горизонтали? ____
- 3) ладья передвигается по диагонали? ____
- 4) ладья перемещается только по чёрным полям? ____
- 5) две ладьи могут стоять на одном поле? ____
- 6) белой ладье разрешается перепрыгивать через чёрную ладью? ____
- 7) ладья может бить свои фигуры? ____

Проверочная работа №4.
Тема: Слон

1. Побей белым слоном за один ход одну из чёрных фигур и покажи ход стрелкой.



№ 1



№ 2

2. Напaди за один ход одной из белых фигур на чёрную. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти слон из углового поля за один ход ____
- 2) в скольких направлениях может пойти слон из углового поля? В ____
- 3) сколько ходов по горизонтали может сделать слон из углового поля? ____
- 4) сколько полей в центре держит под ударом слон из углового поля? ____
- 5) сколько полей по диагонали контролирует слон из углового поля? ____

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

- 1) слон может из углового поля пойти в центр? ____
- 2) слон может передвигаться по горизонтали? ____
- 3) слон ходит с белого поля на чёрное? ____
- 4) чернополюный слон может побить белополюного слона? ____
- 5) белому слону разрешается перепрыгивать через чёрного слона? ____
- 6) чёрный слон может побить чёрную ладью? ____
- 7) слон сильнее ладьи? ____

Проверочная работа №5.
Тема: Ферзь

1. Напай белым ферзём на чёрную фигуру за один ход. Под бой ферзя ставить нельзя. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1



№ 2

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



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти ферзь из углового поля по горизонтали за один ход. —
- 2) в скольких направлениях может пойти ферзь из углового поля? В —
- 3) сколько полей в центре держит под ударом ферзь из углового поля? —
- 4) сколько полей по вертикали контролирует ферзь из углового поля? —
- 5) сколько ферзей в армии белых фигур? —

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

- 1) ферзь может за один ход из углового поля пойти в центр? —
- 2) ферзь может передвигаться по горизонтали? —
- 3) ферзь может пойти с чёрного поля на белое? —
- 4) ферзь может ходить и как слон, и как ладья? —
- 5) ферзь может за один ход побить две фигуры? —
- 6) белому ферзю разрешается перепрыгивать через чёрного ферзя? —
- 7) чёрный ферзь может побить чёрную ладью? —

Проверочная работа №6.
Тема: конь

1. Побей белым конём за один ход одну из чёрных фигур и покажи ход стрелкой.



№ 1



№ 2

2. Напай белым конём на чёрную фигуру за один ход. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сосчитай все поля, на которые может прыгнуть конь из углового поля за один ход. —
- 2) за сколько ходов конь доскачет из углового поля до ближайшего центрального? За —
- 3) сколько полей контролирует конь из центрального поля? —
- 4) сколько коней в армии белых фигур? —

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

- 1) конь может за один ход из углового поля пойти в центр? —
- 2) конь с белого поля прыгает на чёрное? —
- 3) конь может за один ход побить две фигуры? —
- 4) коню разрешается перепрыгивать через другие фигуры? —
- 5) чёрный конь может побить чёрного ферзя? —
- 6) белые кони прыгают только по белым полям? —
- 7) когда конь перескакивает через фигуру, то он её сбивает? —
- 8) конь — лёгкая фигура? —

Проверочная работа №7.
Тема: Пешка

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



№ 1



№ 2

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



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько букв в слове «пешка»? ____
- 2) сколько различных возможностей имеет пешка в начальном положении? ____
- 3) сколько ходов может сделать пешка из центрального поля? ____
- 4) на сколько различных сторон может бить пешка, расположенная в центре? На ____
- 5) сколько пешек в армии чёрных? ____

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

- 1) хотя бы одна из пешек может из начального положения за один ход попасть в центр? ____
- 2) пешка превращается в фигуры? ____
- 3) пешка может с белого поля пойти на белое? ____
- 4) пешке за один ход разрешается бить две фигуры? ____
- 5) пешки перемещаются только по белым полям? ____
- 6) белая пешка может бить с чёрного поля на чёрное? ____
- 7) пешка бьёт по вертикали? ____

Проверочная работа №8.
Тема: король

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



№ 1



№ 2

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



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

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

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

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

Проверочная работа №9.

Тема: Шах

1. Объяви шах чёрному королю и ход белых покажи стрелкой.



№ 1



№ 2

2. Белому королю дан шах. Что делать? Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько букв в слове «шах»? ____
- 2) сколько фигур одновременно нападают на короля при двойном шахе? ____
- 3) сколько существует способов защиты от шаха? ____

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

- 1) пешка может объявить шах? ____
- 2) шах — это нападение на вражеского короля? ____
- 3) от шаха есть защита? ____
- 4) король может бить беззащитную фигуру, объявившую шах? ____
- 5) король может бить защищённую фигуру, которая дала шах? ____
- 6) шах объявляют только королю? ____
- 7) при открытом шахе ходит одна фигура, а короля атакует другая? ____
- 8) при двойном шахе на короля одновременно нападают две фигуры? ____
- 9) если объявлен шах, то нужно защищаться? ____

Проверочная работа №10.

Тема: Мат

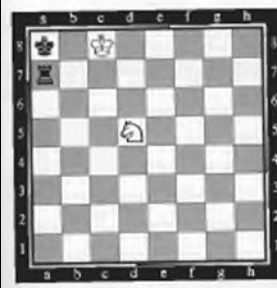
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько букв в слове «мат»? ____
- 2) сколько ходов может сделать король, которому поставили мат? ____

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

- 1) лучше объявить шах, чем поставить мат? ____
- 2) мат — это шах, от которого нет защиты? ____
- 3) если тебе поставят мат, ты можешь ответным ходом тоже объявить мат? ____
- 4) лучше объявить мат, чем побить ферзя? ____
- 5) тот, кто умеет ставить мат, — умница? ____
- 6) после объявления мата шахматная партия продолжается? ____
- 7) важно уметь ставить мат? ____
- 8) чёрный король может объявить мат белому королю, встав на соседнее с ним поле по вертикали? ____
- 9) «мат» прячется в слове «грамматика»? ____
- 10) мат ставят не только королю, но и другим фигурам? ____

Проверочная работа №11.

Тема: Ничья, пат

1. Сделай белыми такой ход, чтобы при любом ответе партнёра белым был бы пат. Покажи верный ход стрелкой.



№ 1



№ 2

2. Догадайся, как здесь белые объявляют вечный шах и покажи первый ход белых стрелкой.



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) сколько букв в слове «пат»? ____
- 2) сколько ходов может сделать король, если ему пат? ____
- 3) сколько букв в слове «ничья»? ____
4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:
 - 1) если в партии нет ни проигравшего, ни победителя, то это ничья? ____
 - 2) пат — это победа? ____
 - 3) в слове «патрон» прячется «пат»? ____
 - 4) вечный шах — это проигрыш? ____
 - 5) победа лучше, чем ничья? ____
 - 6) после того как поставлен пат, шахматная партия продолжается? ____
 - 7) если шахи следуют беспрерывно, и король не может от них уклониться, то это вечный шах? ____
 - 8) если на доске пат, то король может сделать хоть один ход? ____
 - 9) если у тебя остался один только король, а у противника — целая армия, выгодно спастись с помощью пата? ____

Проверочная работа №12.

Тема: Рокировка

1. Определи, в какую сторону могут рокировать белые. Правильный ход покажи двумя стрелками.



№ 1



№ 2

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



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

- 1) через сколько полей прыгает король при рокировке в короткую сторону? Через ____
- 2) через сколько полей прыгает король при длинной рокировке? Через ____
- 3) сколько фигур участвует в рокировке? ____
4. Ответь: да или нет. Согласен ли ты, что:
 - 1) при рокировке ходят король и ладья? ____
 - 2) ферзь, слон и конь могут рокировать? ____
 - 3) при рокировке белый король прыгает с белого поля на белое? ____
 - 4) при рокировке ладья перепрыгивает через короля? ____
 - 5) белые могут рокировать, если их король уже ходил? ____
 - 6) можно рокировать, если королю объявлен шах? ____
 - 7) белые могут рокировать, если обе белые ладьи уже ходили? ____
 - 8) можно рокировать, если король идёт под удар? ____
 - 9) можно рокировать, если между королём и ладьёй стоит слон? ____

Проверочная работа №13.

Тема: Шахматная партия

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



№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

Проверочная работа №14.

Тема: Повторение программного материала

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



№ 1



№ 2

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



№ 1



№ 2

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

- 1) в шахматы играют молча? ____
- 2) если дотронешься до своей фигуры, то её нужно сделать ход? ____
- 3) разрешается мешать противнику обдумывать ход? ____
- 4) если сделал ход и отпустил руку от своей фигуры, то переаживать можно? ____
- 5) следует хорошенько думать над каждым ходом? ____
- 6) после того, как партнёр отпустил руку от фигуры, можно делать ответный ход? ____
- 7) в начале партии лёгкие фигуры следует развивать раньше тяжёлых? ____
- 8) в дебюте фигуры должны занимать безопасные позиции? ____
- 9) в начале партии желательно поскорее рокировать? ____
- 10) в дебюте каждым ходом желательно вводить в игру новую фигуру? ____
- 11) в начале партии фигуры следует выводить на активные позиции поближе к центру? ____
- 12) в дебюте короля нужно вести в центр? ____

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

- 1) светлая клетка называется белым полем? ____
- 2) в большой диагонали семь полей? ____
- 3) в начальном положении на всех горизонталях есть шахматные фигуры? ____
- 4) в начальной позиции фигуры располагаются в центре? ____
- 5) две фигуры могут стоять на одном поле? ____
- 6) белопольный слон может побить чернопольного слона? ____
- 7) короля допускается ставить под удар неприятельской фигуры? ____
- 8) шах — это нападение на короля? ____
- 9) мат — это шах, от которого нет защиты? ____
- 10) пат — это выигрыш? ____
- 11) можно рокировать, если поле, через которое идёт король, находится под боем? ____

Проверочная работа №15.
Тема: Повторение программного материала

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



№ 1



№ 2

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



№ 1



№ 2

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

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

Итоговая проверочная работа (1 год обучения)

Вариант 1

1. Какая страна родина шахмат?

А) Россия; Б) Индия; В) Китай; Г) Тува.

2. Сколько полей на шахматной доске?

А) 48; Б) 50; В) 64; Г) 16.

3. Что такое диаграмма?

А) Начальная позиция; В) Материальное преимущество;
Б) Запись шахматной игры; Г) Печатное изображение шахматной игры.

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

А) Конь; Б) Ладья; В) Слон; Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

А) Ферзь; Б) Слон; В) Пешка; Г) Ладья.

6. Назови среди фигур фигуру, которая ходит только вперед:

А) Король; Б) Пешка; В) Конь; Г) Ферзь.

7. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:

А) Слон; Б) Пешка; В) Конь; Г) Ферзь.

8. Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи:

А) Миттельшпиль; Б) Дебют; В) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:

А) Король; Б) Конь; В) Ферзь; Г) Слон.

10. Запись шахматной партии называется:

А) Позиция; Б) Нотация; В) Дневник; Г) Запись.

11. Нападение на короля называется:

А) Мат; Б) Пат; В) Ничья; Г) Шах.

12. Укажи три способа защиты от шаха:

А) Уничтожить фигуру, объявившую мат; В) Уйти от шаха;
Б) Объявить перемирие; Г) Закрыться от шаха другой фигурой.

13. Как называется шах, от которого нет защиты:

А) Ничья; Б) Пат; В) Рокировка; Г) Мат.

14. 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.

15. Какая шахматная фигура равноценна слону:

А) Пешка; Б) Ладья; В) Ферзь; Г) Конь.

16. Ценность ферзя примерно равна:

А) Слону и коню; Б) Двум ладьям; В) Ладье и двум пешкам; Г) Пяти пешкам.

Ответы:

Вариант 1: 1) В 2) Б 3) Г 4) В 5) В 6) В 7) Б 8) Б 9) В 10) В 11) Г
12) А, В, Г 13) Г 14) А 15) Г 16) В

Вариант 2

1. Какая страна родина шахмат?

А) Россия; Б) Индия; В) Китай; Г) Монголия.

2. Сколько горизонталей на шахматной доске?

А) 16; Б) 8; В) 64; Г) 32.

3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?

А) Вертикали; Б) Диаграммы; В) Горизонталы; Г) Диагонали.

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

А) Конь; Б) Ладья; В) Слон; Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

А) Ферзь; Б) Слон; В) Пешка; Г) Ладья.

6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?

А) Король; Б) Пешка; В) Конь; Г) Ферзь.

7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:

А) Конь; Б) Ладья; В) Слон; Г) Пешка.

8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:

А) Миттельшпиль; Б) Дебют; В) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:

А) Миттельшпиль; Б) Дебют; В) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.

10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:

А) Рокировка; Б) Связка; В) Мат; Г) Стратегия.

11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:

А) Мат; Б) Пат; В) Ничья; Г) Вечный шах.

12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться:

А) Миттельшпиль; Б) Дебют; В) Эндшпиль; Г) Начальное положение.

13. Одновременное нападение на две фигуры:

А) Ложка; Б) Вилка; В) Крышка; Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король?

А) Двойной шах; Б) Открытый шах; В) Кованый шах; Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура:

А) Стратегия; Б) Гамбит; В) Дебют; Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

А) Ферзь; Б) Король; В) Ладья; Г) Пешка

Ответы:

Вариант 2: 1) В 2) В 3) Г 4) В 5) В 6) А 7) Г 8) В 9) Б 10) В

11) В 12) Б 13) В 14) В 15) В 16) В

Итоговая проверочная работа (2 год обучения)

Вариант 1

1. Как переводятся слово «шахматы»?

- а) Властитель умер б) Спасти короля в) Король умер г) Береги короля

2. Через сколько полей в центре проходит большая белая диагональ?

- а) 3 б) 2 в) 3 г) 8

3. Какой шахматной фигуры не существует?

- а) Король б) Слон в) Пешка г) Дама

4. Согласен ли ты что каждое шахматное поле квадратное?

- а) да б) нет в) наверное г) круглое

5. Сколько всего полей в центре?

- а) 5 б) 6 в) 8 г) 4

6. Сколько белых полей в любой черной диагонали?

- а) 6 б) 4 в) 2 г) 0

7. Сколько на шахматной доске горизонталей?

- а) 9 б) 4 в) 6 г) 8

8. Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?

- а) 32 б) 64 в) 16 г) 24

9. Сколько клеток на шахматной доске?

- а) 128 б) 325 в) 32 г) 64

10. Какая шахматная фигура ходит буквой «Г»?

- а) пешка б) слон в) король г) конь

11. Какая фигура в шахматах самая сильная?

- а) слон б) король в) конь г) ферзь

12. Какой из этих спортивных терминов относится к шахматам?

- а) рашпиль б) гамбит в) дебют г) эндшпиль

13. Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?

- а) лопатка б) вилка в) нож г) ложка

14. Как называется середина шахматной партии?

а) миттельшпиль б) гамбит в) цугцванг г) мед-тайм

15. Сколько белых полей в горизонтали?

а) 8 б) 6 в) 2 г) 4

Ответы:

Вариант 1: 1) А 2) В 3) Г 4) А 5) Г 6) Г 7) Г 8) Б 9) Г 10) Г 11) Г
12) В 13) Б 14) А 15) Г

Вариант 2

1. *Тактический приём, который парализует фигуры, то есть делает их неподвижными:*

- а) Жертва б) Отвлечение в) Атака г) Связка

2. *Какая шахматная фигура может резко возрасти в своем звании?*

- а) Ладья б) Слон в) Пешка г) Конь

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

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

4. *Запись шахматной партии называется:*

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

5. *Как оценивается ценность шахматных фигур:*

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

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

- а) Шах б) Пат в) Цугцванг г) Страх

7. *Какой мат ставят «ножницами»:*

- а) Спёртый б) Линейный в) Двойной г) Открытый

8. *Когда отмечается Международный день шахмат:*

- а) 1 июня б) 9 мая в) 20 июля г) 1 сентября

9. *Стадия шахматной партии, которая обозначает середину шахматной партии:*

- а) Эндшпиль б) Дебют в) Миттельшпиль г) Турнир

10. *Конечная цель шахматной партии:*

- а) Рокировка б) Шах в) Мат г) Рукопожатие

11. *Название начала партии, при которой для быстрого развития фигур и захвата центра жертвуется какая-либо фигура:*

- а) Гамбит б) Дебют в) Эндшпиль г) Миттельшпиль

12. *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

13. *Что возникает в шахматной партии вследствие повторения одной и той же позиции более трёх раз:*

а) Пат б) «Вечный шах» в) Мат г) Ничья

14. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:

а) Обладание большей частью доски б) Преимущество в развитии
в) Достижение материального преимущества г) Победу

15. Какой фигурой, кроме пешки, можно сделать первый ход в начале партии:

а) Слоном б) Конём в) Ферзём г) Ладьёй

16. Кто является составителем шахматных задач и этюдов:

а) Тренер б) Судья в) Композитор г) Претендент

Ответы:

Вариант 2: 1) Г 2) Г 3) В 4) Б 5) Б 6) В 7) Б 8) В 9) В 10) В

11) А 12) Б 13) Г 14) В 15) Б 16) В

Вариант 1

1. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:

- а) с₁ б) h₁ в) a₁ г) g₁

2. Какая диагональ самая длинная:

- а) a₈ – h₁ б) b₁ – h₇ в) d₁ – h₇ г) f₁ – h₃

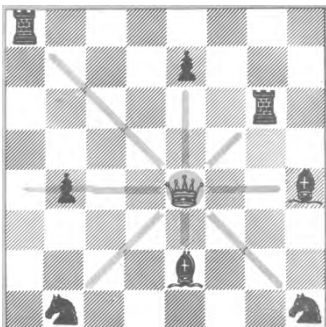
3. Как ходит ладья:

- 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:

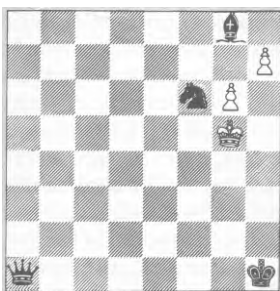
- а) мат б) пат в) блокировка г) цугцванг

5. Какую фигуру лучше побить ферзю:

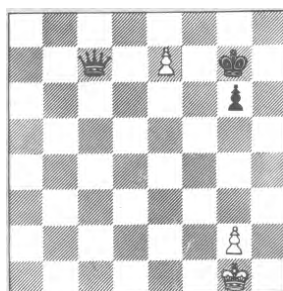


- а) слона б) ладью в) коня г) пешку

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



а)



б)

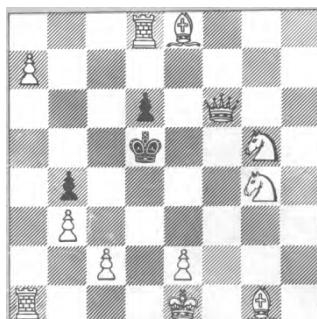


в)



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. В испанской партии белые делают первый ход:

а) $e_2 - e_3$ б) $d_2 - d_4$ в) $e_2 - e_4$ г) $a_2 - a_4$

10. Какая пара фигур не может заматовать короля:

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

Ответы:

Вариант 1

1) В 2) А 3) Г 4) Б 5) Б 6) Г 7) Г 8) В 9) В 10) А

Вариант 2

1. С какого шахматного поля начинается крайняя правая вертикаль:

- а) b₁ б) h₁ в) e₁ г) a₁

2. Какая диагональ самая короткая:

- а) a₄ – e₈ б) a₂ – g₈ в) a₆ – c₈ г) a₇ – b₈

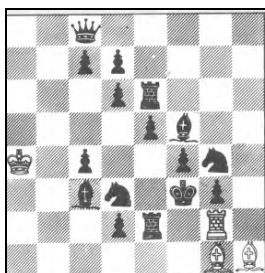
3. Слон ходит:

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

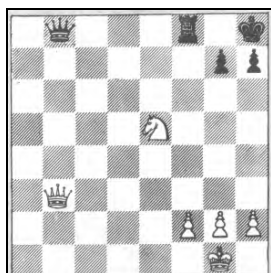
4. Позиция, при которой ходить королю некуда и он находится под шахом:

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

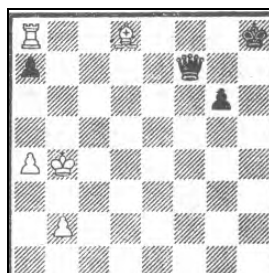
5. На какой диаграмме с помощью двойного шаха ставится мат черному королю в два хода:



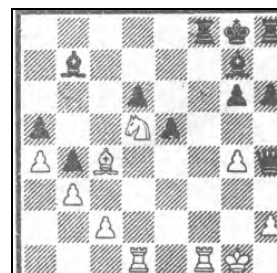
а)



б)

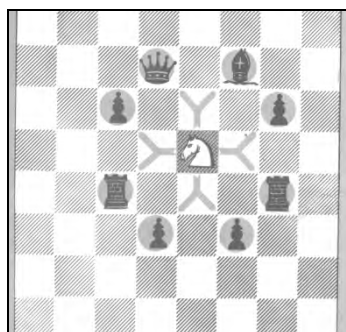


в)



г)

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

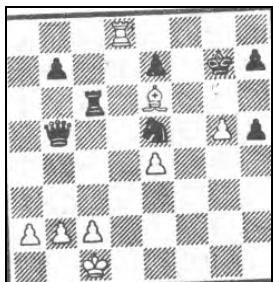


- а) ферзя б) слона в) пешку г) ладью

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

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

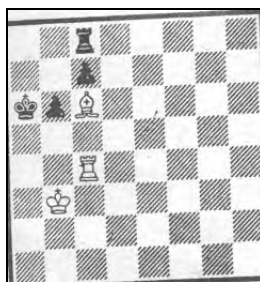
8. На какой диаграмме белый слон может поставить мат в один ход черному королю:



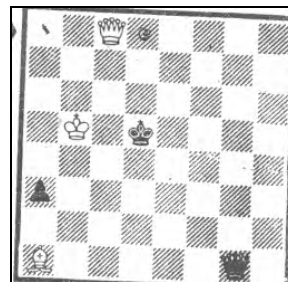
а)



б)



в)



г)

9. Какая пара фигур неверна по ценности фигур:

- а) Л < Ф б) С < Л в) К > Л г) Ф > С

10. В закрытом дебюте + английское начало ход черных:

- а) Кg8 – f6 б) e7 – e5 в) c7 – c5 г) d7 – d5

Ответы:

Вариант 2

- 1) Б 2) Г 3) В 4) В 5) В 6) А 7) Г 8) Б 9) В 10) Б