

Муниципальный орган управления образованием
Администрации Половинского муниципального округа Курганской области
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«ПОЛОВИНСКИЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

Принята

на педагогическом совете
МБУДО «Половинский ДДТ»
Протокол № 3
от «31» августа 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
физкультурно - спортивной направленности
«Приключение в шахматной стране»
Уровни освоения программы: ознакомительный, базовый
Возраст учащихся: 7-10 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Казарина Ольга Васильевна,
педагог дополнительного
образования

с. Половинное, 2023

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа « <i>Приключения в шахматной стране</i> » имеет техническую направленность
Актуальность программы	<p>заключается в том, что</p> <ul style="list-style-type: none"> - при серьёзном увлечении шахматами у учащихся уменьшается рассеянность на занятиях, появляется интерес к книге (шахматы – «книжный вид спорта»), к компьютерным программам для изучения теории игры; - у юных шахматистов развиваются аналитические способности. От анализа шахматных позиций они постепенно переходят к анализу ситуаций, с которыми они сталкиваются в жизни. - обучение игре в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, - открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа; - расширяется круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим учащимся преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.
Отличительные особенности программы	<p>Отличительными особенностями программы являются то, что шахматное образование включает в себя: повышение уровня общей образованности учащихся, знакомство с теорией и практикой шахматной игры, развитие мыслительных способностей и интеллектуального потенциала учащихся, воспитание у детей навыков волевой регуляции характера. Сложные комбинации включаются в тематику турниров.</p> <p>Данная программа вариативна, может корректироваться в ходе образовательной деятельности самого учащегося. Юный шахматист с помощью педагога может выступать в роли организатора своего образования: формирует цели, отбирает тематику, составляет план работы с учётом своих индивидуальных ЗУН.</p>
Адресат программы	<p>Адресована учащимся младшего школьного возраста 7 – 10 лет, с разным уровнем физического развития. Данная программа реализуется только в МБУДО «Половинский Дом детского творчества».</p> <p>Данная программа может быть использована в любой сельской школе при условии наполнения ее своим содержанием.</p>
Срок реализации (освоения) программы	1 год
Объем программы	72 часа
Формы обучения, особенности организации образовательного	<p>Форма обучения:</p> <ul style="list-style-type: none"> -коллективная; - групповая;

процесса	- индивидуальная. Особенности организации образовательного процесса (формы): -очная; - дистанционные образовательные технологии. Состав группы постоянный, в течение учебного года возможен дополнительный прием учащихся. Занятия проводятся в группах по 2 академических часа два раза в неделю, с перерывом 10 минут между занятиями.
Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)	Имеется возможность реализации индивидуального образовательного маршрута.
Наличие детей – инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)	По данной программе могут заниматься дети с ОВЗ.
Наличие талантливых детей в объединении	Имеется возможность заниматься с талантливыми детьми поциальному плану.
Уровни сложности содержания программы	Ознакомительный, базовый

1.2. Цели и задачи программы. Планируемые результаты.

Цели и задачи программы, планируемые результаты	<p>Цель: Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, подготовки юных шахматистов, владеющих базовыми навыками стратегии, тактики и техники шахматной борьбы, основами общей шахматной культуры на занятиях объединения «Приключения в шахматной стране»</p> <p>Задачи программы:</p> <p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Научить учащихся основам шахматной игры, методам долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии; - обучить учащихся знаниям основных стратегических и тактических идеях большинства дебютных построений, встречающихся в шахматной игре и навыкам построения своего дебютного репертуара; <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> -- развивать навыки доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создать условия для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы; - развивать личностный рост каждого учащегося, от соревнования к соревнованию; - формировать навыки здорового образа жизни. <p>Планируемые результаты:</p> <p>Прогнозируемые результаты отслеживаются по итогам учебного года. У учащихся вырабатывается потребность к</p>
---	--

систематическим занятиям шахматами. Итогом освоения программы должны стать результаты:

Личностные:

- овладение учащимися элементами шахматной тактики и техники, расчёта вариантов в практической игре;
- усвоение учащимися стратегических основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- личностный рост учащегося в освоении программы

Метапредметные:

- формирование познавательной мотивации в процессе обучения игре в шахматы;
- планирование своих действий в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в процессе игры в шахматы;
- овладение элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре в шахматы;

Универсальные учебные действия (УУД):

Познавательные УУД:

- умение применять теоретические знания на практике и в повседневной жизни.

Регулятивные УУД:

- умение определять способы действий в рамках предложенных условий;

Коммуникативные:

- умение общаться и сотрудничать со сверстниками и взрослыми;
- умение формулировать собственное мнение и отстаивать свою позицию;
- умение контролировать действия соперника во время игры в шахматы;
- умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности

Предметные:

учащиеся узнают:

- требования ТБ и личной гигиены;
- названия фигур и правила игры в шахматы и решения шахматных задач;
- правила организации турниров по шахматам.

учащиеся научатся:

- основам шахматной игры, методам долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- основным стратегическим и тактическим идеям большинства дебютных построений, встречающихся в шахматной игре и навыкам построения своего дебютного репертуара;
- правилам ЗОЖ;

учащиеся приобретут навык/опыт:

- формирования коммуникативных навыков, умение трудиться коллективно;
- комплексного формирования основ шахматной культуры;
- осознанного владения общими приемами решения шахматных

	задач.
--	--------

1.3. Рабочая программа
Учебный план. Содержание программы. Тематическое планирование

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов /тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.	3	3	6	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР	2	4	6	Практические задания, игровые упражнения
3	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.	2	4	6	Практические задания,
4	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.	1	6	7	Практические задания, игровые упражнения
5	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.	2	5	7	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения, разбор классических партий
6	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.	2	2	4	Практические задания, опрос.
7	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.	2	6	8	Практические задания, педагогическое наблюдение, тренировочные игры с компьютером.
8	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.	2	6	8	Практические задания, разбор специально подобранных позиций.
9	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.	4	10	18	Практические задания, разбор классических партий.
	Итоговое занятие		2	2	Шахматный турнир
	Итого:	20	52	72	

Формы промежуточной диагностики:

1 год обучения – тестирование, итоговое занятие

Содержание программы

Раздел № 1.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Теория. Расположение доски между партнерами. Горизонталь. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикаль. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Теория Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

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. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматная доска», «Начальная расстановка фигур»).

Раздел №2.

ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Теория. Белые и черные. Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Превращение пешки. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие.

Практика. Сеансы одновременной игры с педагогом. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматные фигуры и их ходы»).

Раздел №3.

ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Теория. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Размен. Равноценный, неравноценный размен. Рокировка.

Практика. Выполнение практических заданий, решение заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Ценность фигур»).

Раздел №4.

ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. ШАХ, МАТ, ПАТ, НИЧЬЯ, МАТ В ОДИН ХОД.

Теория. Что такое шах. Обозначение шаха. Три способа защиты от шаха.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шах и защита от шаха»).

Теория. Что такое мат. Обозначение мата. Мат – цель игры.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Мат»). *Теория.* Что такое пат. Обозначение пата. Когда может возникнуть пат (ничья). *Практика.* Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Пат – ничья»).

Раздел №5.

ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Теория. Основные принципы игры в начале партии. Нарушение основных принципов игры в начале партии (к чему приведёт ранний вывод ферзя, повторные ходы одними и теми же фигурами, бесцельные ходы крайними фигурами, задержка с рокировкой, вывод коня на край доски). Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Практика. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Основные принципы игры в дебюте»).

Раздел №6.

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

Теория. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.

Практика. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматная нотация»).

Раздел №7.

ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Теория. Основные приемы линейного мата. Мат двумя ладьями одинокому королю. План матования.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Мат двумя ладьями одинокому королю»).

Теория. Мат ферзём и ладьёй одинокому королю. Ферзь мобильнее, чем ладья! Опасность пата.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Мат ферзём и ладьёй одинокому королю»).

Теория. Мат ферзём и королём одинокому королю. План матования.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Мат ферзём и королём одинокому королю»).

Раздел №8.

ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

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

Партии-миниатюры. «Детский мат». Мат Легаля. Партия В. Стейниц – NN.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Партии-миниатюры»).

Раздел №9. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.

Теория. Достижение матов путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Практика. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматные комбинации»).

Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела программы	Дата прове- дения занятия	Ко л- во час ов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля/ промежуточной аттестации
	Раздел 1. Шахматная доска Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур.		6			
1			2	Знакомство шахматной доской. Горизонталь. Вертикаль. Диаго- наль.	Беседа, обучающая игра.	Беседа
2			2	Шахматные фигуры. Белые и	Виде ourok, Обучающая	Беседа, выполнение
3			2			

4				черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	игра	заданий
5 6			2	Начальное положение фигур перед шахматной партией.	Обучающие игры, беседа	Выполнение заданий
	Раздел 2. Ходы и взятие фигур		6			
7			1	Ход ладьи. Взятие.	Дидактические игры.	Педагогическое наблюдение, практические задания
8			1	Слон. Ладья против слона.	Дидактические игры.	
9			1	Ферзь. Ход ферзя, взятие. Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические игры.	
10			1	Конь. Ход коня, взятие. Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические игры.	
11			1	Пешка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические игры.	
12			1	Король против других фигур.	Дидактические игры.	
	Раздел 3. Ценность шахматных фигур		6			
13			1	Ценность фигур.	Обучающие игры	Решение задач
14 15			2	Сравнительная сила фигур.	Обучающие игры	
16 17			2	Размен. Равноценный, неравноценный размен.	Игровые упражнения	
18			1	Рокировка.	Игровые упражнения	
	Раздел 4. Цель шахматной партии		7			
19			1	Шах. Защита от шаха.	Учебная игра	Практические задания, шахматные турниры внутри
20			1	Открытый шах. Двойной шах.	Учебная игра	
21			1	Мат. Цель игры.	Учебная игра	
22			1	Мат. Мат в один ход.	Учебная игра	
23			1	Мат.	Учебная игра	

24 25			2	Ничья, пат. Отличие пата от мата.	Разбор партий	объединения
	Раздел 5. Игра всеми фигурами из начального положения		7			
26			1	Этапы шахматной партии	Видеоурок	
27 28,2 9			3	Принцип разыгрывания дебюта.	Беседа, Разбор партий	
30 31			2	Демонстрация коротких партий	Разбор партий	
32			1	Игра всеми фигурами из начального положения.	тренировочные игры с компьютером	
	Раздел 6. Шахматная нотация		4			
33			1	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур	Теоретическая работа, практические упражнения	Практическая работа, тестирование
34			1	Краткая и полная шахматная нотация.		
35			1	Запись шахматной партии.		
36			1	Запись начального положения.		
	Раздел 7. Техника матования одинокого короля		8			
37 38			2	Основные приемы линейного мата. Мат двумя ладьями одинокому королю. План матования.	Беседа, разбор примеров.	Практические примеры, шахматные турниры внутри
39 40			2	Мат ферзём и ладьёй одинокому королю. Ферзь мобильнее, чем ладья! Опасность пата.	Беседа, разбор примеров.	

41			2	Мат ферзём и королём одинокому королю. План матования.	Беседа, разбор примеров.	объединения
42			2	Решение задач	тренировочные игры с компьютером, турнир.	
	Раздел 8. Достижение мата без жертвы материала		8			
45			2	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	тренировочные игры с компьютером	Беседа, решение задач
46			2	Цугцванг.	Теория, примеры	
47			2	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	тренировочные игры с компьютером	Практические задания
48			2	Партии-миниатюры.	Разбор шахматных партий, решение задач	
	Раздел 9. Шахматная комбинация.		14			
53			4	Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки.	Виде ourok, решение задач	Практические задания
54			2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	разбор специально подобранных позиций, решение задач	
55			2	Тема разрушения королевского прикрытия.	разбор специально подобранных позиций, решение задач	
56			2	Тема освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	разбор специально подобранных позиций, решение задач	
57			2			
58			2			
59			2			
60			2			
61			2			
62			2			

63			2	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	разбор специально подобранных позиций, решение задач	
65			2	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	разбор специально подобранных позиций, решение задач	
71 72			2	Итоговое занятие	соревнования	Шахматный турнир

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график	Количество учебных недель	36 недели
	Первое полугодие	01.09.2022 г. по 31.12.2022 г., 17 недель
	Каникулы	01.01.2023 г. по 09.01.2023 г.
	Второе полугодие	10.01.2023 г. по 31.05.2023 г. 19 недель
	Промежуточная аттестация	25.05.2023 г.
Формы текущего контроля/ промежуточной аттестации	Текущий контроль: 1 раз в месяц Промежуточная диагностика: 1 раз в конце учебного года Промежуточная аттестация по итогам реализации программы. Формы контроля/ аттестации: - тестирование - дидактические игры; - беседа; - задания; - турниры.	
Материально – техническое обеспечение	-Помещение, с освещением, температурным режимом соответствующими СанПиН 2.4.4.3172-20 от 4.07.2020; - столы для игры в шахматы; - шахматные доски с набором шахматных фигур; - демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур; - шахматные часы.	
Информационное	Сайт учреждения, в работе используют методические, справочные,	

обеспечение	периодические, научно-популярные издания, ЦОР, Интернет ресурсы.
Кадровое обеспечение	Реализацию программы обеспечивает педагог дополнительного образования, владеющий знаниями в области шахматной игры.
Методические материалы	<p>Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Минобрнауки России; Департамент государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи №09-3242 от 18.11.2015 г.)</p> <p>Локальные нормативные акты МБУДО «Половинский ДДТ» (Устав, положения, приказы директора ДДТ и т.д.).</p> <p>Решение педагогических советов и приказы директора ДДТ об утверждении дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ.</p> <p>Комплект документации творческого объединения «<i>Приключения в шахматной стране</i>»</p>
Оценочные материалы	<p>Диагностика результативности сформированных компетенций, учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «<i>Приключения в шахматной стране</i>» осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выполнение диагностических заданий и упражнений с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений; - самооценка и самоконтроль; - выявление индивидуальной динамики усвоения программы учащимся. <p>Формы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - диагностические карты; - задания; - зачеты; - соревнования по этюдным позициям; - товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими учащимися.
Список литературы	<p style="text-align: center;">Список литературы</p> <p style="text-align: center;"><i>Учебники и пособия по обучению детей шахматной игре</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в Шахматное королевство. – М.: ФиС, 2002. 2. Авербах Ю., Бейлин М. Шахматный самоучитель. – М.: Советская Россия, 2000. 3. Бареев И. Гроссмейстеры детского сада.— М.: Наш малыш, 2005. 4. Бобби Фишер учит играть в шахматы. – Киев: Здоровья, 2005. 5. Бондаревский И. Комбинации в миттельшпиле. – М.: ФиС, 2005. 6. Бондаревский И. Учтесь играть в шахматы. – Л.: Лениздат, 2006. 7. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. – М.: ФиС, 1980, 2002. 8. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 2003. 9. Голенищев В. Программа подготовки юных шахматистов 3-го и 4-го разрядов.—М.: Всероссийский шахматный клуб, 2009. 10. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 2020. 11. Журавлев Н. В стране шахматных чудес. – М.: Международная книга, 2021. <p style="text-align: center;"><i>Дидактические шахматные сказки</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сухин И. Котята-хвастунишки //Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.

2. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.
3. Сухин И. От сказки – к шахматам. Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.
4. Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски. Сухин И. Хвастуны в Паламеде. Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.
5. Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Приложения

Приложение 1

**План воспитательной работы
на 2022-2023 учебный год.**

Цель: Создание условий для формирования положительного социального опыта, укрепления добрых, товарищеских отношений в объединении «Приключения в шахматной стране»

№	Название мероприятия	сроки
Мероприятия воспитательно- развивающего характера		
1	День именинника «С Днем рождения поздравляем!»	Раз в четверть
2	Знакомство с «новенькими»	Понеобходимости
3	Детский шахматный турнир «Волшебное королевство»	февраль
4	Конкурс детского рисунка «Подружись с шахматами!»	март
Участие в массовых мероприятиях ДДТ		
1	День открытых дверей «Школа в гостях у ДДТ»	сентябрь
2	Турнир по шахматам с участием родителей «Папа, мама, я – шахматистов дружная семья»	февраль
3	Конкурс «Юный шахматист года»	март
4	Шахматная викторина «Шахматная мозаика»	апрель
5	Отчетный – концерт выставка	май
Участие в мероприятиях ДДТ во время каникул		
1	Турнир по шахматам с участием родителей «Папа, мама, я – шахматистов дружная семья»	ноябрь
2	Конкурс рисунков «Мир шахматных фигур»	январь
3	Игра «Поле чудес» Международному Дню шахмат	март
4	Спортивный праздник «Шахматные эстафеты»	июнь

**Работа с родителями объединения
«Приключения в шахматной стране»**

№	Название мероприятия	сроки
1	Индивидуальные беседы	В течении учебного года
2	Совместные праздники детей и родителей	По плану ДДТ
	Новогоднее представление для учащихся ДДТ	декабрь

	3	Сотрудничество в подготовке и оформлении отчетной выставки	май
	4	Привлечение родителей к посильной помощи в работе объединения	В течении учебного года
	5	Привлечение родителей к совместному с детьми участию в конкурсах различного уровня	В течении учебного года
	6	Участие в мероприятиях МБУДО «Половинский ДДТ»	В соответствии с планом мероприятий МБУДО «Половинский ДДТ» на 2022-2023 учебный год

Приложение 2

Дидактические игры и игровые задания.

1. **“Горизонталь”.** Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).
2. **“Вертикаль”.** То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
3. **“Диагональ”.** То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.
4. **“Волшебный мешочек”.** В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.
5. **“Угадай-ка”.** Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
6. **“Секретная фигура”.** Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.
7. **“Угадай”.** Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.
8. **“Что общего?”.** Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).
9. **“Большая и маленькая”.** Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.
10. **“Кто сильнее?”.** Педагог показывает детям две фигуры и

спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

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

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

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

14. “**Не зевай!**”. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

15. “**Игра на уничтожение**”— важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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.

16. “**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).

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

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

19. “**Сними часовых**”. Белая фигура должна побить все черные фигуры; выбирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

20. “**Кратчайший путь**”. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

21. “**Захват контрольного поля**”. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.

22. “**Защита контрольного поля**”. Эта игра подобна предыдущей , но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

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

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

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

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

27. Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт” и т.п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

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

29. Приложение 2.

30. Дидактические задания.

31. “Мат в один ход”. “Поставь мат в один ход нерокированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

32. “Поймай ладью”. “Поймай ферзя”. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

33. “Защита от матов”. Требуется найти ход, позволяющий избежать матов в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

34. “Выведи фигуру”. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

35. “Поставь мат “повторюшке” в один ход”. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

36. “Мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

37. “Выигрыш материала”. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

38. “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

39. “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

40. “Можно ли сделать рокировку?”. Надо определить, не нарушают ли белые правила игры, если рокируют.

41. “Чем бить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

42. “Сдвой противнику пешки”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

43. “Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

44. “Мат в три хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

45. “Мат в два хода”. Белые начинают и дают мат в два хода.

46. “Мат в три хода”. Белые начинают и дают мат в три хода.

47. “Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический маневр и

выигрывают фигуру.

48. “**Квадрат**”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

49. “**Проведи пешку в ферзи**”. Требуется провести пешку в ферзи.

50. “**Выигрыш или ничья?**”. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

51. “**Куда отступить королем?**”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

52. “**Путь к ничьей**”. Точной игрой нужно добиться ничьей.

53. “**Самый слабый пункт**”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

54. “**Вижу цель!**”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

55. “**Объяви мат в два хода**”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

56. “**Сделай ничью**”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

57. “**Выигрыш материала**”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Приложение 3

Словарь терминов

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по

направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «б», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырехзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напав одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (битой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка — шахматная задача, где мат чернымдается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая

пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т.

И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия. Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Неприменимый атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

М

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций

H

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

O

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

P

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

R

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король пододвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и быстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. д.

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявши́сь за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

финал — одна из фаз разыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в

следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.

Приложение 4

Тестовые задания

1. Какая страна родина шахмат? А) Россия; В) Индия; Г) Монголия.;
2. Сколько горизонталей на шахматной доске? А) 16; В) 8; Б) 64 Г) 32.;
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске? А) Вертикали В) Диаграммы;Б) Горизонтали; Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру: А) Конь; В) Ладья;
Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру: А) Ферзь; В) Слон; Б) Пешка;
Г) Ладья.
6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле? А) Король; В) Пешка; Б) Конь;
Г) Ферзь.
7. Фигура, которая может прерватиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали: А) Конь; В) Ладья; Б)
Слон; Г) Пешка.
8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:
А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:
А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Пешечный эндшпиль; Г)
Стратегия.
10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру: А) Рокировка; В) Связка; Б) 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; В) Пат; Б)
Ничья; Г) Вечный шах.

12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль Г)
Начальное положение.

13. Одновременное нападение на две фигуры: А) Ложка; В) Вилка; Б)
Крышка; Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король? А) Двойной шах; В)
Открытый шах; Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура: А) Стратегия, В) Гамбит; Б) Дебют; Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске: А) Ферзь; В) Король; Б)
Ладья; Г) Пешка.

ответы: 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

Критерии оценок: 15-16 баллов—«5» 14-12 баллов—«4» 11-8 баллов—«3» 7 и меньше—«2»