

УДОКМС Далматовского района  
Уральцевская ООШ - филиал Муниципального казённого  
общеобразовательного учреждения  
«Широковская средняя общеобразовательная школа»  
(МКОУ «Широковская СОШ»)

Принята (согласована) на заседании  
Педагогического совета  
от «30» августа 2022 г.  
протокол № 1-09

Утверждаю:  
Директор МКОУ  
«Широковская СОШ»

---

/Никулина Н.И.  
приказ от «30» августа 2022 г.  
№ 103

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)  
программа физкультурно-спортивной направленности  
«Шахматы»  
Возраст обучающихся: 8-11 лет  
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:  
Дурыгина Надежда  
Андреевна, педагог  
дополнительного  
образования

Направленность программы	Физкультурно-спортивная (Приказ Минпросвещения РФ от 9.11.2018 года № 196).
Актуальность программы	<p>Программа «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.</p> <p>Актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.</p> <p>В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всеми этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.</p>
Отличительные особенности программы	Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собранным, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Программа предусматривает достаточное количество игровой практики.
Адресат программы	Обучающиеся 3-4 классов (8-11 лет), ознакомившиеся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, с шахматной нотацией, в основном освоившие правила игры в шахматы в рамках внеурочной деятельности.
Срок реализации (освоения) программы	34 часа в третьем классе, 34 часа в четвертом классе, из расчета 1 час в неделю.
Объем программы	Общее количество 68 учебных часов
Формы обучения, особенности организации образовательного процесса	<p>Формы обучения: фронтальные, коллективные, групповые, парные, индивидуальные.</p> <p>Особенности организации образовательного процесса (очная форма обучения, численный состав группы 10-16 человек, 1 час в неделю, в соответствии с СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28)).</p>

Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)	Индивидуальные образовательные маршруты программой не предусмотрены. В зависимости от способностей и возможностей обучающегося применяется индивидуальный дифференцированный подход.
Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)	В 4 классе есть обучающийся с ЗПР. Через индивидуальный подход он сможет освоить начальный курс по обучению игре в шахматы. Занятия будут способствовать снижению нервно-эмоциональных нагрузок ученика, его личностному и интеллектуальному развитию.
Наличие талантливых детей в объединении	Игровая практика, а также участие в классных, школьных и районных соревнованиях дают возможность каждому ребенку проявить свои способности. Шахматы обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.
Уровни сложности содержания программы	Базовый

***Цель программы:***

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

***Задачи:***

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

***Содержание теоретического раздела программы***

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Программа включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов. Она также предполагает обучение решению шахматных задач.

На занятиях используются 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.

***Результаты образовательной деятельности:***

***Личностные:***

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

***Предметные:***

- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- точно разыгрывать простейшие окончания.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

***Метапредметные:***

- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

***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.

## **Содержание практического раздела программы**

### **Первый год обучения (34 часов из расчета 1 час в неделю)**

**1. Основы дебюта.** Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешководов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

***Дидактические задания***

- “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

- “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).
- “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.
- “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
- “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

***К концу года обучения дети должны знать:***

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин- дебют.

***К концу года обучения дети должны уметь:***

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **Второй год обучения (34 часов из расчета 1 час в неделю)**

**1. Основы миттельшпиля.** Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпили. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

***Дидактические задания***

- “Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
- “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.
- “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

**2. Основы эндшпиля.** 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 слонем 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 эндшпиль.

#### **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.
- “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.

#### **6.1 К концу года обучения дети должны знать:**

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

#### **6.2 К концу года обучения дети должны уметь:**

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

#### **Учебный план**

	Название раздела программы	1 год обучения			2 год обучения		
		Количество часов			Количество часов		
		всего	теория	практика	всего	теория	практика
1.	Повторение и закрепление	17	8	9	6	3	3
2.	Основы дебюта	16	8	8	10	5	5
3.	Основы миттельшпиля				14	6	8
4.	Основы эндшпиля				2	1	1
5.	Промежуточная аттестация	Тестирование			Контрольные испытания		

## Тематическое планирование

### 1-й год обучения

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
	<b>Повторение и закрепление</b>		<b>17</b>			
1			1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие.	комплексная	
2			1	Начальное положение. Ходы фигур, взятие.	комплексная	
3			1	Игровая практика.	игровая	
4			1	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.	комплексная	
5			1	Игровая практика.	игровая	
6			1	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	комплексная	
7			1	Игровая практика.	игровая	
8			1	Запись начального положения. Обозначение шахматных фигур и терминов.	комплексная	
9			1	Игровая практика.	игровая	
10			1	Ценность шахматных фигур.	комплексная	
11			1	Игровая практика.	игровая	
12			1	Игровая практика.	игровая	

13			1	Пример матования одинокого короля.	комплексная	
14			1	Игровая практика.	игровая	
15			1	Игровая практика.	игровая	
16			1	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	комплексная	
17			1	Практика матования одинокого короля (игра в парах).	игровая	
	<b>Основы дебюта</b>		<b>17</b>			
18			1	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	тематическая	
19			1	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	игровая	
20			1	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	комплексная	
21			1	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	игровая	
22			1	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	тематическая	
23			1	Решение заданий. Игровая практика	игровая	
24			1	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	комплексная	
25			1	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	комплексная (практика)	
26			1	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	комплексная	



27			1	Наказание за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. “Пешкоедство”.	тематическая (практика)	
28			1	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	тематическая	
29			1	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	тематическая (практика)	
30			1	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	комплексная	
31			1	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	тематическая	
32			1	Решение заданий. Игровая практика.	игровая	
33			1	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	тематическая	
34			1	Повторение изученного о дебюте. Тестирование.	тестирование	

### Тематическое планирование

#### 2-й год обучения

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / промежуточной аттестации
	<b>Повторение и закрепление</b>		<b>6</b>			
1			1	Начальное положение. Ходы фигур, взятие.	комплексная	
2			1	Игровая практика.	игровая	

3			1	Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.	комплексная	
4			1	Игровая практика.	игровая	
5			1	Ценность шахматных фигур.	комплексная	
6			1	Игровая практика.	игровая	
	<b>Основы дебюта</b>		10			
7			1	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур.	игровая	
8			1	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат.	комплексная	
9			1	Игровая практика.	игровая	
10			1	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	комплексная	
11			1	Игровая практика.	игровая	
12			1	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	комплексная	
13			1	Игровая практика.	игровая	
14			1	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	комплексная	
15			1	Решение заданий. Игровая практика.	игровая	
16			1	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	комплексная	
17			1	Игровая практика. Повторение изученного о дебюте	игровая	
	<b>Основы миттельшпиля</b>		14			

18			1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	тематическая	
19			1	Игровая практика.	игровая	
20			1	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	комплексная	
21			1	Игровая практика.	игровая	
22			1	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	тематическая	
23			1	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	игровая	
24			1	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	комплексная	
25			1	Игровая практика.	игровая	
26			1	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	тематическая (практика)	
27			1	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	комплексная	
28			1	Решение заданий. Игровая практика.	игровая	
29			1	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	комплексная	
30			1	Решение заданий. Игровая практика	игровая	
31			1	Решение заданий. Игровая практика.	игровая	
	<b>Основы эндшпиля</b>		2			
32			1	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	комплексная	

33			1	Игровая практика	игровая	
34	Аттестация		1	Повторение программного материала, Решение заданий.	комплексная	

### Календарный учебный график

Количество учебных недель	34 недели
Первое полугодие	с 01.09.2022 г. по 30.12.2022 г., 17 учебных недель
Каникулы	с 01.01.2023 г. по 11.01.2023 г.
Второе полугодие	с 12.01.2023 по 26.05.2023 г., 17 учебных недель
Промежуточная аттестация	24.05.2023 г.

### Формы текущего контроля / промежуточной аттестации

Основной формой контроля является игровая практика, которая включена в каждую тему. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

### Материально-техническое обеспечение

- шахматные доски с набором шахматных фигур
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»

### Информационное обеспечение

Имеется возможность демонстрации фото и видео материалов в классной комнате и кабинете информатики

### Кадровое обеспечение

Педагог имеет средне-специальное педагогическое образование, имеет стаж работы во внеурочной деятельности и по дополнительному образованию, проходит переподготовку ГАОУ ДПО ИРОСТ:

Из опыта работы ККОУ «СОШ№2» г.Шадринска по курсу И.Г.Сухина «Шахматы в школе в рамках шахматного всеобуча» (№413 от 23 ноября 2015 года)

«Планирование и организация внеурочной деятельности в условиях реализации ФГОС» ( 452408315316 от 27 февраля 2019 года)

## Методические материалы

Обучение осуществляется на основе общих *методических принципов*:

- **Принцип развивающей** деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- **Принцип активной включенности** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- **Принцип доступности**, последовательности и системности изложения программного материала.

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

- **принцип психологической комфортности** - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- **принцип минимакса** - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- **принцип целостного представления о мире** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- **принцип вариативности** - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- **принцип творчества** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

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

### 1.4 Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

- На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются 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, учащийся 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 ребенок проделывает самостоятельно.
- На более поздних этапах в обучении применяется *творческий метод*, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).
- **Метод проблемного обучения.** Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

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

#### **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.

#### **Оценочные материалы**

Контрольно-измерительные материалы, с помощью которых возможно оценить достижение планируемых результатов (материалы, измерительные инструменты, включающие описание предмета оценивания, самого контрольного задания, критериев оценки, уровней и шкалы оценки выполнения контрольного задания).

#### **Учебно – методическое обеспечение**

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005

## Приложение:

### Тестовые задания

#### Вариант 1

1. Какая страна родина шахмат?

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

2. Сколько полей на шахматной доске?

- А) 48; В) 50;  
Б) 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; В) Ладья;  
Б) Слон; Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

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

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

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

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

- А) Слон; В) Пешка;  
Б) Конь; Г) Ферзь.

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

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

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

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

10. Запись шахматной партии называется:

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

11. Нападение на короля называется:

- А) Мат; В) Пат;  
Б) 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; В) Пат;  
Б) 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; В) Ладья;  
Б) Ферзь; Г) Конь.

16. Ценность ферзя примерно равна:

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

## Тестовые задания

### Вариант 2

- Какая страна родина шахмат?  
А) Россия; В) Индия;  
Б) Китай; Г) Монголия.
- Сколько горизонталей на шахматной доске?  
А) 16; В) 8;  
Б) 64; Г) 32.
- Как называются косые ряды полей на шахматной доске?  
А) Вертикали; В) Диаграммы;  
Б) Горизонталы; Г) Диагонали.
- Найди среди фигур тяжелую фигуру:  
А) Конь; В) Ладья;  
Б) Слон; Г) Пешка.
- Назови среди фигур легкую фигуру:  
А) Ферзь; В) Слон;  
Б) Пешка; Г) Ладья.
- Какая фигура всегда ходит только на одно поле?  
А) Король; В) Пешка;  
Б) Конь; Г) Ферзь.
- Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:  
А) Конь; В) Ладья;  
Б) Слон; Г) Пешка.
- Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:  
А) Миттельшпиль; В) Дебют;  
Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
- Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:  
А) Миттельшпиль; В) Дебют;  
Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.
- Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:  
А) Рокировка; В) Связка;  
Б) Мат; Г) Стратегия.
- 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.
- Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдать:  
А) Миттельшпиль; В) Дебют;  
Б) Эндшпиль; Г) Начальное положение.
- Одновременное нападение на две фигуры:  
А) Ложка; В) Вилка;  
Б) Крышка; Г) Тарелка.
- Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король?  
А) Двойной шах; В) Открытый шах;  
Б) Кованный шах; Г) Спертый шах.
- Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура:  
А) Стратегия; В) Гамбит;





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 братья 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 жертвуетя 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

**Ответы на вопросы тестовых заданий по программе «Шахматы-школе»  
Второй год обучения**

- 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

Критерии оценок:

14-15 баллов—«5»

9-13 баллов—«4»

8-4 баллов—«3»

3 и меньше баллов—«2»