

Утверждаю:
Директор МАОУ СОШ №3
г.Ивделя п.Полуночное
О. Н. Галашева

«*25*» *августа* 20*16*г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Чудо – шахматы»**

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 4 года

Автор-составитель:

Глухов А. В, педагог дополнительного образования

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Шахматы» составлена на основе следующих нормативных документов:

1. Закон РФ № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный государственный стандарт начального общего образования (Приказ Минобрнауки России № 373 от 06 октября 2009, зарегистрирован Минюст № 17785 от 22.12. 2009);
3. Письмо Департамента общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 года № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования»;
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010 г. № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях», зарегистрированные в Минюсте России 03 марта 2011 года, регистрационный № 1999;
5. Письмо комитета образования ЕАО от 05.04.2017 г. № 1240/17 «Об организации образовательной деятельности в 2017/2018 учебном году».
6. Положение о режиме занятий в МОУ «СОШ №16»
7. Основная образовательная программа начального общего образования МОУ «СОШ №16» г. Магнитогорска.

Направленность программы: естественно-научная

Уровень программы: базовый.

Программа «Шахматы для школьников» составлена на основе программы «Шахматы – школе» под редакцией И. Г. Сухина в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, рабочие тетради, тетради для проверочных работ, методические рекомендации для учителя (авт. И. Г. Сухин)).

Данная программа позволяет реализовать требования федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования – воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям современного информационного общества.

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 так же 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».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому **актуальность 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.

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.

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

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (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.

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.

Основные методы обучения:

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 проделывает 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.

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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

– В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

– Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

– Развивать навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

– Развивать этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

– Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

– Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

– Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

– Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

– Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

– Донести свою позицию до других.

– Слушать и понимать речь других.

– Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

– Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

– знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;

– знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,

– знать правила хода и взятия каждой фигурой;

– различать диагональ, вертикаль, горизонталь;

– сравнивать между собой предметы, явления;

– обобщать, делать несложные выводы;

– уметь проводить элементарные комбинации;

– уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;

– уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;

– определять последовательность событий;

– выявлять закономерности и проводить аналогии

– знать правила хода и взятия каждой из фигур

– лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,

– взятие на проходе,

– превращение пешки.

– принципы игры в дебюте;

– основные тактические приемы;

– 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.

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.

1.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Базовый курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен обучающимся. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что 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.

Содержание *второго года обучения* включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий – четвертый год обучения предполагают 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.

Учебный план

Первый год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю)

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

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.

- «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

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».

- «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.

3. Начальная расстановка фигур. 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.

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.

4. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

- «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).
- «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.
- «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.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

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.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

- «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.

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.

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.

Второй год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю)

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

2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

- «Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»»), Так 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.

2. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

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.

- «Выигрыш материала». Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

- «Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

3. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

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.

4. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

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.

5. Шахматная комбинация. Достижение мата 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.).

Дидактические игры и задания

- «Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.
 - «Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
- «Выигрыш материала». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

К концу второго года обучения дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу второго года обучения дети должны уметь:

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

Третий год обучения (68 часа из расчета 2 часа 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 «пешкоедов». 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 neroкированному 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 «пешкоода». 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 третьего года обучения дети должны знать:

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

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

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

Четвертый год обучения (68 часов из расчета 2 часа в неделю)

1. Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. 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, связи, «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 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.

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.

К концу четвертого года обучения дети должны знать:

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

К концу четвертого года обучения дети должны уметь:

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

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

1 год обучения (68 часов)

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Форма контроля
Шахматная доска (5ч.)				
1		Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	1	опрос
2		Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикаль.	2	тест
3		Диагональ, центр.	2	викторина
Шахматные фигуры (43ч.)				
4		Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	3	конкурс
5		Начальное положение. Расстановка фигур перед партией.	2	соревнование
6		Ладья. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания.	3	опрос
7		Ладья. Дидактические игры.	2	конкурс
8		Слон. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	3	тест
9		Слон. Дидактические игры.	2	опрос
10		Ладья против слона. Дидактические задания и игры.	2	викторина
11		Ферзь. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания.	3	тест
12		Ферзь. Дидактические игры.	2	опрос
13		Ферзь против ладьи и слона.	2	викторина
14		Конь. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания.	3	опрос
15		Конь. Дидактические игры.	2	конкурс
16		Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	соревнования
17		Пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	3	опрос
18		Пешка. Дидактические игры.	2	конкурс
19		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Дидактические	3	викторина

		задания и игры.		
20		Король. Ход короля, взятие. Дидактические задания и игры.	2	опрос
21		Король против других фигур	2	проверочная работа
Шах (4ч.)				
22		Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	2	проект
23		Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания и игры.	3	викторина
Мат (10ч.)				
24		Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	2	опрос
25		Мат в один ход (простые примеры). Дидактические задания.	2	тест
26		Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	2	конкурс
27		Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	2	опрос
28		Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	2	проверочная работа
Шахматная партия (4ч.)				
29		Игра всеми фигурами из начального положения	2	опрос
30		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	2	конкурс
31		Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	2	проверочная работа
32-33		Повторение программного материала.	2	соревнования

2 год обучения (68 часов)

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Форма контроля
Повторение (4ч.)				
1		Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	2	опрос
2		Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	2	викторина
Краткая история шахмат (2ч.)				
3		Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	2	проект
Шахматная нотация (6ч.)				
4		Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	2	опрос
5		Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	2	тест
6		Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	2	викторина
Ценность шахматных фигур (8ч.)				
7		Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	2	опрос
8		Достижение материального перевеса	2	тест
9		Достижение материального перевеса. Способы защиты.	2	викторина
10		Защита.	2	проверочная работа
Техника матования одинокого короля (8ч.)				
11		Две ладьи против короля.	2	опрос
12		Ферзь и ладья против короля.	2	тест
13		Ферзь и король против короля.	2	конкурс
14		Ладья и король против короля.	2	соревнования
Достижение мата без жертвы материала (8ч.)				
15		Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	2	опрос
16		Цугцванг.	2	конкурс

17		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	2	тест
18		Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	2	викторина
Шахматная комбинация (30ч.)				
19		Матовые комбинации. Тема отвлечения.	2	опрос
20		Матовые комбинации. Тема завлечения.	2	опрос
21		Матовые комбинации. Тема блокировки.	2	опрос
22		Тема разрушения королевского прикрытия.	2	тест
23		Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	2	викторина
24		Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	2	опрос
25		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	2	конкурс
26		Тема уничтожения защиты. Тема связки.	2	опрос
27		Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	2	опрос
28		Тема превращения пешки.	2	тест
29		Сочетание тактических приемов.	2	викторина
30		Патовые комбинации.	2	опрос
31		Комбинации на вечный шах.	2	конкурс
32		Типичные комбинации в дебюте.	2	соревнования
33		Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	2	Проверочная работа
Повторение (4ч.)				
34		Повторение программного материала. Игровая практика.	4	соревнования

3 год обучения (68 часов)

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Форма контроля
Повторение и закрепление (34ч.)				
1		Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	2	опрос
2		Ходы фигур, взятие.	2	конкурс
3		Рокировка	2	опрос
4		Превращение пешки. Взятие на проходе.	2	викторина
5		Шах, мат, пат.	2	опрос
6		Начальное положение.	2	опрос
7		Игровая практика.	2	соревнования
8		Шахматная нотация.	2	опрос
9		Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	2	опрос
10		Обозначение шахматных фигур и терминов.	2	викторина
11		Запись начального положения.	2	опрос
12		Краткая и полная шахматная нотация.	2	тест
13		Запись шахматной партии.	2	конкурс
14		Ценность шахматных фигур.	2	проект
15		Пример матования одинокого короля.	2	конкурс
16		Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.	2	соревнования
17		Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	2	Проверочная работа
Основы дебюта (36ч.)				
18		Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	2	опрос
19		Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика.	2	конкурс
20		Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	2	
21		Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.	2	соревнования

22		Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	2	опрос
23		Решение заданий. Игровая практика	2	викторина
24		Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	2	опрос
25		«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек».	2	конкурс
26		Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	2	опрос
27		Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешководство».	2	тест
28		Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	2	опрос
29		Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	2	викторина
30		Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	2	опрос
31		Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	2	опрос
32		Решение заданий. Игровая практика.	2	тест
33		Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	2	опрос
34		Повторение изученного материала дебюте. Игровая практика.	4	соревнования

4 год обучения (68 часов)

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов	Формы контроля
Основы миттельшпиля (60ч.)				
1		Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	2	опрос
2		Связка в миттельшпиле. Двойной удар	2	тест
3		Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	2	опрос
4		Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика	2	соревнования
6		Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	2	опрос
7		Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	2	викторина
8		Темы связки, «рентгена», перекрытия.	2	опрос
9		Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	2	конкурс
10		Решение заданий. Игровая практика.	2	соревнования
11		Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	2	опрос
12		Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика	2	соревнования
13		Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.	2	опрос
14		Игровая практика	2	конкурс
15		Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	2	опрос
16		Решение заданий. Игровая практика.	2	соревнования
17		Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	2	тест
18		Решение заданий. Игровая практика	2	конкурс
19		Матование двумя слонами (простые случаи).	2	опрос
20		Матование слоном и конем (простые случаи)	2	тест
21		Решение заданий. Игровая практика.	2	соревнования
22		Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата»	2	опрос
23		Решение заданий. Игровая практика.	2	конкурс

24		Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	2	тест
25		Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку собой.	2	опрос
26		Решение заданий. Игровая практика.	2	конкурс
27		Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	2	опрос
28		Решение заданий. Игровая практика.	2	соревнования
29		Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	2	опрос
30		Решение заданий. Игровая практика.	2	конкурс
Основы эндшпиля (4ч.)				
31		Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	1	опрос
32		Игровая практика	3	соревнования
Повторение (4ч.)				
33		Повторение программного материала	1	Проверочная работа
34		Игровая практика	3	соревнования

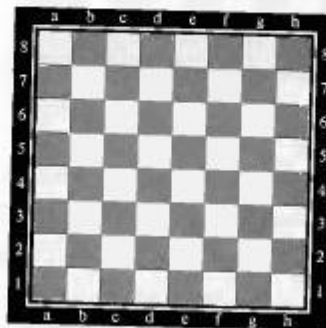
2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Формы аттестации/контроля:

1. Тесты
2. Фронтальные и индивидуальные опросы
3. Проверочные работы
4. Викторины
5. Конкурсы
6. Соревнования
7. Проекты

Оценочные материалы по
внеурочной деятельности
«Шахматы»
(первый 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. Напай 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) чернополюсный слон может побить белопольного 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

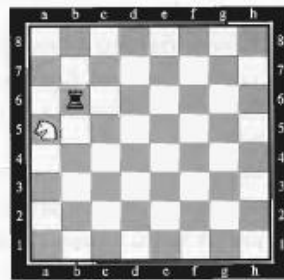


№ 2

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. Ответ: 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. Напай одной из белых пешек на чёрную фигуру за один ход. Под бой пешку ставить нельзя. Стрелкой укажи верный ход.



№ 1

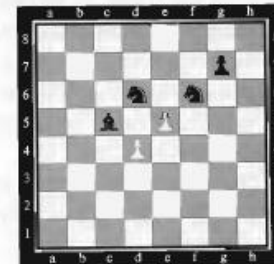


№ 2

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. Ответ: 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.

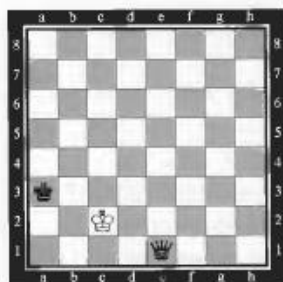


№ 1



№ 2

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



№ 1



№ 2

3. Запиши ответ цифрой.

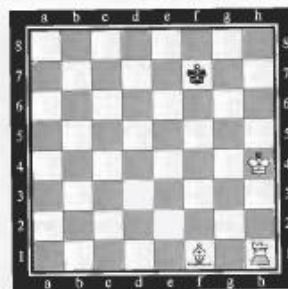
- 1) сосчитай все поля, на которые может пойти король из углового поля за один ход —
- 2) сколько ходов по горизонтали может сделать король из углового поля? —
- 3) в скольких направлениях может пойти король из углового поля? В —
- 4) за сколько ходов король дойдёт из углового поля до ближайшего центрального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

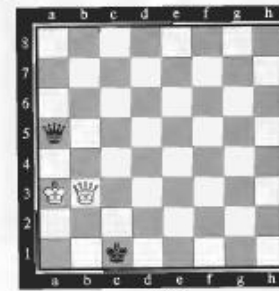


№ 2

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:

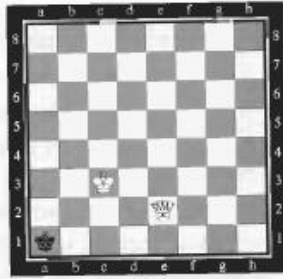
- 1) пешка может объявить шах? ____
- 2) шах — это нападение на вражеского короля? ____
- 3) от шаха есть защита? ____
- 4) король может бить беззащитную фигуру, объявившую шах? ____
- 5) король может бить защищённую фигуру, которая дала шах? ____
- 6) шах объявляют только королю? ____
- 7) при открытом 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

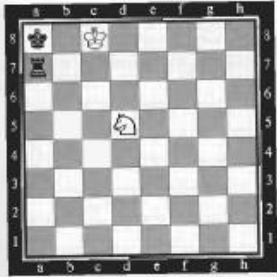
1. Белые начинают и объявляют чёрным мат в один ход. Правильный ход покажи стрелкой.



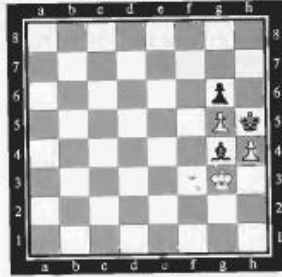
№ 1



№ 2



№ 3



№ 4

3. Запиши ответ цифрой.

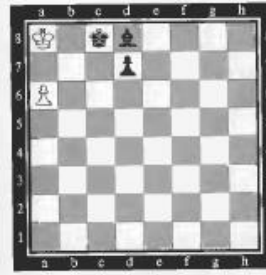
- 1) сколько букв в слове «мат»? ___
- 2) сколько ходов может сделать король, которому поставили мат? ___

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

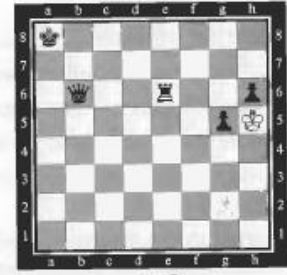
- 1) лучше объявить шах, чем поставить мат? ___
- 2) мат — это шах, от которого нет защиты? ___
- 3) если тебе поставят мат, ты можешь ответным ходом тоже объявить мат? ___
- 4) лучше объявить мат, чем побить ферзя? ___
- 5) тот, кто умеет ставить мат, — умница? ___
- 6) после объявления мата шахматная 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.

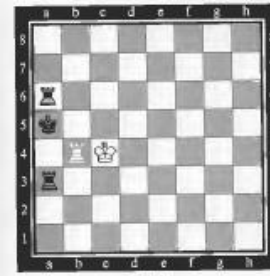


№ 1



№ 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:

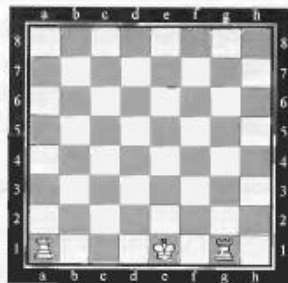
- 1) если в партии нет ни проигравшего, ни победителя, то это ничья? ___
- 2) пат — это победа? ___
- 3) в слове «патрон» прячется «пат»? ___
- 4) вечный шах — это проигрыш? ___
- 5) победа лучше, чем ничья? ___
- 6) после того как поставлен пат, шахматная партия продолжается? ___
- 7) если шахи следуют непрерывно, 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

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

- 1) в шахматы играют молча? ___
- 2) если дотронешься до своей фигуры, то ею 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 отпустит 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? ___

Проверочная работа №14.
Тема: Повторение программного материала

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



№ 1

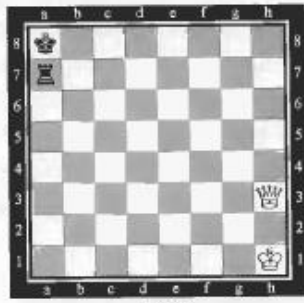


№ 2

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) 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; 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;
Б) Уйти от шаха;
В) 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.

Вариант 2

1. Какая страна родина шахмат?

А) Россия; В) Индия;

Б) Китай; 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) Горизонталы; 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 превратиться 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

Вариант I

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 II

1) В

2) В

3) Г

4) В

5) В

6) А

7) Г

8) В

9)Б

13)В

10)В

14)В

11)В

15)В

12)Б

16)В

Оценочные материалы по внеурочной деятельности «Шахматы»

(второй год обучения)

Итоговая проверочная работа (2 год обучения)

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.

Вариант 2

1. Какая страна родина шахмат?

- А) Россия; В) Индия;
Б) Китай; 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) Горизонталы; 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 превратиться 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

Вариант I

- 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 II

- 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

15)В

14)В

16)В

Оценочные материалы по внеурочной деятельности «Шахматы»

(третий год обучения)

Итоговая проверочная работа (3 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 в) 2

б) 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

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

в) 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

в) 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 1

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

13) Б

14) А

15) Г

Вариант 2

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

9) В

13) Г

10) В

14) В

11) А

15) Б

12) Б

16) В

Оценочные материалы по внеурочной деятельности «Шахматы»

(четвертый год обучения)

Итоговая проверочная работа (4 год обучения)

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:

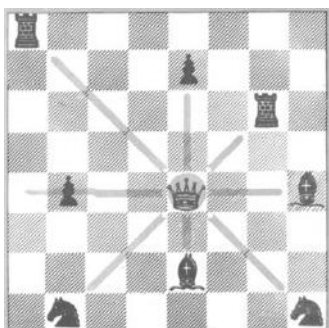
а) мат

б) пат

в) блокировка

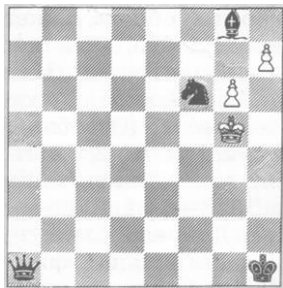
г) цугцванг

5. Какую фигуру лучше побить ферзю:

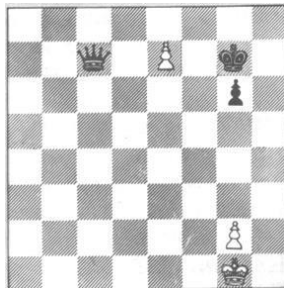


- а) слона
- б) ладью
- в) коня
- г) пешку

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



а)



б)

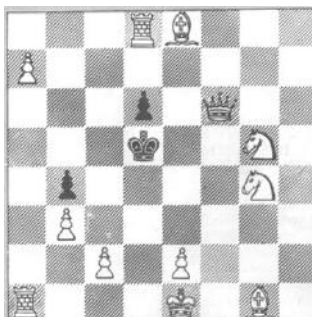


в)



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) e2 – e3
- б) d2 – d4
- в) e2 – e4
- г) a2 – a4

10. Какая пара фигур не может заматовать короля:

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

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

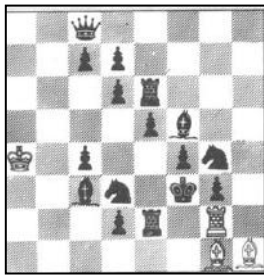
3. Слон ходит:

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

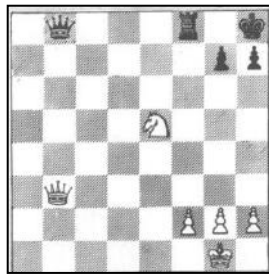
4. Позиция, при которой ходить королю некуда и он находится под шахом:

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

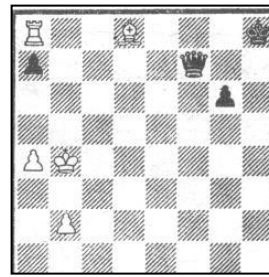
5. На какой диаграмме с помощью двойного шаха ставится мат черному королю в два хода:



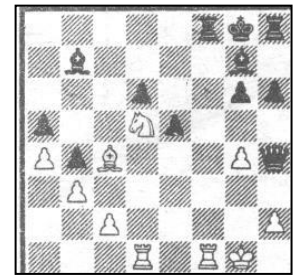
а)



б)

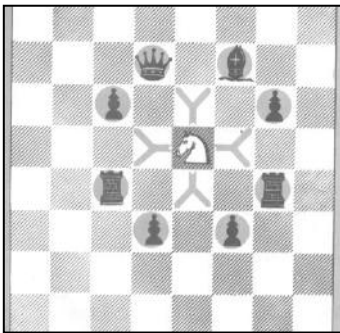


в)



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:



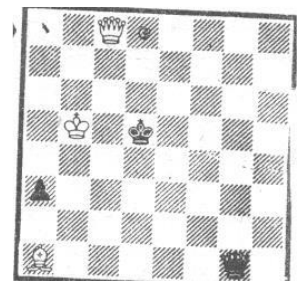
а)



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) Kg8 – f6

б) e7 – e5

в) c7 – c5

г) d7 – d5

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) Б

2) Г

3) В

4) В

5) В

6) А

7) Г

8) Б

9) В

10) Б

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шахматные часы;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек».

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 воз-рождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

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. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.

8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М. Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
10. В. Костров, Д. Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
11. В. Хенкин Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.