

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №14» им. Я.И.Хорольца
городского округа «город Дербент»

Утверждаю:
Директор МБОУ «СОШ №14»
Куджаева М.Ш.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Шахматы»

Направленность: физкультурно-спортивная
Возраст обучающихся: 7-14лет
Срок реализации: 68часов

г. Дербент 2023год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Название программы	«ШАХМАТЫ»
Направленность программы	физкультурно-спортивная
Классификация программы	общеобразовательная, общеразвивающая, модифицированная
Срок реализации программы	68 часов
Возраст обучающихся	7-14 лет
Количество обучающихся по программе	12-15 человек
Территория	г. Дербент Республика Дагестан
Юридический адрес учреждения	г. Дербент, ул. Псковская, 1
Контакты	
Год разработки	
Цель	формирование умений и навыков в составлении логических задач и игры в шахматы
Задачи	<p><i>Обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – сформировать умения и навыки в составлении простейших элементов практики и стратегии игры в шахматы, оценить силу фигуры пешек. – <i>Развивающие:</i> – развить умение действовать в нестандартных ситуациях; – развивать концентрацию внимания и сообразительность. – <i>Воспитательные:</i> – продолжить воспитание внимательности, усидчивости, чувства товарищества, взаимопомощи, находчивости.
Документы, послужившие основой для разработки программы	<ul style="list-style-type: none"> – Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации». – Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». – Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. – Постановление 21.03.2022 г. № 9 «О внесении изменений СанПиН 3.1/2.4.3598-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей)». – Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»). – Устав муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа № 14» им. Я.И. Хорольца.

<p>Образовательные форматы</p>	<p>- очно – обучающиеся проходят курс коллективно при поддержке педагога;</p> <p>- заочно - обучающиеся получают задание, после выполнения отправляют готовый результат;</p> <p>- дистанционно- выполнение заданий с постоянной технической поддержкой.</p> <p>Формы организации познавательной деятельности: индивидуальная, коллективная, групповая.</p> <p>Программа рассчитана на 68 часов.</p> <p>Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 занятия по 40 минут.</p> <p>Формы контроля: тестирование, самостоятельная работа, викторина, наблюдение, индивидуальный опрос, результаты турниров, конкурсов и олимпиад, личные достижения учащегося.</p>
<p>Требования к условиям организации образовательного процесса</p>	<p><i>Для заочных, дистанционных занятий и самообучения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Персональный компьютер. – Операционная система Windows. – Установленный браузер. – Доступ в интернет. <p><i>Для очных занятий:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Аудитория с столами и стульями. – Принтер-сканер-ксерокс. – Графические редакторы.
<p>Ожидаемые результаты освоения программы</p>	<p>Личностные результаты:</p> <p>Стартовый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> – понимает тонкости, силы и слабости каждого дебюта; – навыки доработки своего стиля игры, добавление в него новых фишек и подходов. <p>Базовый уровень:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыки анализа своих и чужих партий, понимание причины тех или иных ходов; – умелое решение шахматных задач, правильное распределение своих сил и внимательности; – навыки изучения противников, умение владеть собой; – умение достойно принять поражение или победу. <p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> – накопление представлений о стратегии и тактике, планирование своего действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; – умение учиться решать шахматные задачи, – применять полученную информацию при выполнении заданий, проявлять индивидуальные и интеллектуальные способности при решении этих задач; – умение задавать вопросы, работать в парах, коллективе, не создавая проблемных ситуаций; – умение формулировать собственное мнение и позицию; – умение планировать, контролировать и оценивать собственные действия, понимать их успешность или причины неуспешности; – умение корректировать свои действия. <p>Предметные результаты:</p> <p><i>Обучающийся должен знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – темы шахматной стратегии (пешечный центр, подрыв пешечного центра, фигуры против пешечного центра разноцветные слоны в миттельшпиле, борьба за открытую линию, роль центра при фланговых операциях);

	<ul style="list-style-type: none"> – техническиеприёмывэндшпиле(пешечном,ладейном); – лучшеепешечноерасположениевэндшпиле; <p><i>Обучающийсядолженуметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – тренироватьтехникурасчёта; – решатькомбинациинаразныетемы; – игратьтурнирныепартии.
<p>Условияреализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения,ИКТидр.)</p>	<p>Техническоеобеспечение</p> <p><i>Дляочныхзанятий:</i></p> <p>Средства обучения: теоретический кабинет, оборудованный в соответствииисанитарно-гигиеническимитребованиямина12-15 ученическихмест,доступ ксетиИнтернет.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Магнитныешахматныедоски. – Мультимедийныепрезентации. <p><i>Длядистанционныхзанятий:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Персональныйкомпьютер. – ОперационнаясистемаWindows.

"Шахматы - это не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценивать сложившуюся ситуацию, просчитывать поступки на несколько "ходов вперёд".

В.В.Пут

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» разработана в соответствии с последующими нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
4. Постановление 21.03.2022 г. № 9 «О внесении изменений в СанПиН 3.1/2.4.3598-20 (Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей)».
5. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
6. Устав МБОУ «СОШ № 14» им. Я.И.Хорольца.

Программа направлена на освоение практик: стратегического мышления (предвидеть возможные будущие и обдуманно принять правильное решение, осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения верных задач, точно использовать информационно-коммуникационные технологии, работать в коллективе и команде, эффективно общаться, брать на себя ответственность за результат выполнения заданий); последовательного мышления (способность к последовательному мышлению: всё, что происходит на доске во время игры, не случайность, и победа в поединке дается тому, кто умеет продумывать свои ходы, а не просто играет наугад); логического и аналитического мышления (активизация когнитивных функций, развитие памяти, внимания и областей мозга, отвечающих за принятие решения).

Новизна и отличительные особенности

Новизна представлена в углубленном изучении отдельных тем. Основной упор на занятия ставится на детальное изучение силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи. Здоровье и бережение гарантируется постулатом "Шахматы без проигравших": решение занимательных заданий организовано таким образом, что нет проигравших, учебные партии дети разыгрывают между собой и педагогом в своих отдельных сеансах одновременной игры, причём положения для разыгрывания подбираются так, чтобы обучающийся обязательно обыграл педагога.

Актуальность обусловлена тем, что шахматы - это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное и эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий — способности действовать в уме. Игра способствует развитию логического и творческого мышления, памяти, вырабатывает решительность, усидчивость. Игра в шахматы - это школа терпения и критического подхода к себе и партнерам, стрессоустойчивости и эмоционально-личностной адекватности, критичности мышления и креативности. В шестидесяти четырех клетках деревянные фигурки в миниатюре воспроизводят жизнь и борьбу человека, силу и слабость его духа, его достижения и упущения, радость и печали. Замечательная игра, заслужившая миллионы своих почитателей, дарит нам фантастический, неповторимый праздник.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что процесс овладения приемами игры в шахматы строится наряду с методическими принципами:

- 1) Принцип регулярности: основная работа происходит не только на еженедельных занятиях, но и при выполнении домашнего задания (закрепление приобретенных навыков).
- 2) Принцип параллельности: следует изучать тему последовательно, одну за другой, а держать в поле зрения несколько (две–три) темы, двигаясь по ним вперед и вглубь.

- 3) Принцип смены приоритетов: приоритет идеи – главное – правильная идея решения, которая может привести к выгодной позиции в партии; приоритет хода – при отработке уже известных идей, атаке при решении простых, стандартных ситуаций, т.к. никакие красивые и оригинальные идеи не могут компенсировать наличие неверного хода.
- 4) Принцип вариативности: полезно на примере одной ситуации различные приемы и методы решения, а затем сравнить получившиеся решения с различными точками зрения: стандартность и оригинальность.
- 5) Принцип самоконтроля: регулярный и систематический анализ своих ошибок как не переменный элемент самостоятельной работы.
- 6) Принцип быстрого повторения: по мере накопления теоретических знаний по предмету, следует регулярно повторять материал по необходимости подкреплять его решением практических задач по теме.
- 7) Принцип моделирования ситуаций: полезно моделировать критические ситуации, которые могут возникнуть в шахматной партии, и отрабатывать стереотипы поведения.
- 8) Принцип здоровьесберегающих технологий (рационально, экономно, без потери времени вводить элементы физической культуры в шахматное 40-минутное занятие).

Цель программы: формирование умений и навыков в составлении логических задач и игры в шахматы

Задачи программы:

Обучающие:

- сформировать умения и навыки в составлении простейших элементов практики и стратегии и игры в шахматы, оценить силу фигур и пешек.
- *Развивающие:*
- развить умение действовать в нестандартных ситуациях;
- развивать концентрацию внимания и сообразительность.

Воспитательные:

- продолжить воспитание внимательность, усидчивость, чувство товарищества, взаимопомощи, находчивости.

Методы обучения:

- *Словесный* (беседа, рассказ, объяснение, устное изложение материала, анализ текста, структуры музыкального произведения).
- *Показ* (демонстрация перед обучающимися способа и последовательности практических упражнений).
- *Практический* (тренинг, игры, упражнения).
- *Игровой* (свободная, естественная форма проявления деятельности детей, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для проявления своего «я», личного творчества).
- *Самостоятельная работа* (на основе ранее пройденного материала целесообразно привлечь детей работать самостоятельно).

Формы организации деятельности обучающихся на занятии:

- фронтальная;
- групповая;
- индивидуальна.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты:

- накопление представлений о стратегии и тактике, планирование своего действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- умение учиться решать шахматные задачи;
- применять полученную информацию при выполнении заданий, проявлять индивидуальные интеллектуальные способности при решении этюдовых задач;
- умение задавать вопросы, работать в парах, коллективе, не создавая проблемных ситуаций;
- умение формулировать собственное мнение и позицию;
- умение планировать, контролировать и оценивать собственные действия;
- умение корректировать свои действия.

Предметные результаты:

Обучающийся должен знать:

- темы шахматной стратегии (пешечный центр, подрыв пешечного центра, фигуры против пешечного центра разноцветные слоны в миттельшпиле, борьба за открытую линию, роль центра при фланговых операциях);
- технически приёмы в эндшпиле (пешечном, ладейном);
- лучшее пешечное расположение в эндшпиле.

Обучающийся должен уметь:

- тренировать технику расчёта;
- комбинации на разные темы;
- играть турнирные партии.

Стартовый уровень:

- понимает тонкости, силы и слабости каждого дебюта;
- навыки доработки своего стиля игры, добавление в него новых фишек и подходов.

Базовый уровень:

- навыки анализа своих и чужих партий, понимание причины тех или иных ходов;
- умение решать шахматные задачи;
- правильно распределить свои силы и внимательности;
- навыки изучения противников, умение владеть собой;
- умение достойно принять поражение или победу.

Формы проведения аттестации:

- опрос,
- тестирование,
- олимпиады,
- результаты конкурсов и турниров,
- решения этюдов и задач,
- личные достижения каждого обучающегося,
- промежуточный контроль,
- итоговый контроль.

Организационно-педагогические условия:

- целевая группа: обучающиеся 7-14 лет.
- объем программы: **68** часов.
- количество и название модулей: 1 модуль: «От основ шахмат до вариантов стратегий».
- срок реализации программы: 1 год.
- направленность программы: физкультурно-спортивная.
- режим занятий: 2 часа в неделю (2 раза в неделю по 2 академическому часу по 40 минут).
- характеристика педагогического состава: педагог, работающий по данной программе, должен иметь высшее или среднее профессиональное образование в данном направлении деятельности.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое оснащение процесса обучения:

Для очных занятий:

- Компьютер
- Стул компьютерный
- Принтер
- Интерактивная доска
- Деревянные шахматные доски

Программное обеспечение:

Методические виды продукции.

Разработка занятий, мероприятий, игр, бесед, экскурсий, конкурсов:

- Игра «Шахматная доска».
- Дидактическая игра «Секретная фигура».
- Дидактическая игра «Знакомство пешкой».
- Веселые старты «Пешечная эстафета».
- Дидактическая игра «Тайны шахматной доски».
- Дидактическая игра «Знакомство слоном».
- Конкурсно-игровая программа «Стозатей для друзей».
- Конкурсная программа «Король шахматной страны».
- Беседа с показом видео-материала «Шахматные фигуры».
- Дидактическая игра «Назови вертикаль, назови горизонталь».
- Дидактическая игра «В бой идут только пешки».
- Беседа «Как появилась игра в шахматы?»

СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

Формы оснащения детей средствами обучения при проведении обучения по образовательной программе и интенсивности их использования

- Компьютер персональный (1 штука на группу; 40% времени реализации программы)
- Бумага А4 офисная (цветная) (15 листов формата А4 на группу; 40% времени реализации программы)
- Часы шахматные (8 штук на группу; 50% времени реализации программы)
- Доска шахматная (с комплектом шахматных фигур) (8 единиц на группу; 90% времени реализации программы)
- Проектор экраном (мультимедиа) (1 комплект на группу; 40% времени реализации программы)
- Компьютер персональный (1 штука на группу; 40% времени реализации программы)

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название модуля	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		всего	теория	практика	
Раздел. «От основ шахмат до вариантов стратегии»					
1.	Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат.	6	2	4	Устный опрос, консультационные партии
2.	Шахматная доска. Правила игры.	10	4	6	Взаимоконтроль, анализ деятельности
3.	Начало партии - дебют.	10	4	6	Проверочная работа
4.	Учебные партии. Нападение и защита.	10	2	8	Тест самоконтроля
5.	Тактика игры.	16	4	12	Устный опрос, консультационные партии
6.	Стратегия игры.	16	4	12	Конкурсы, турниры, решение задач на тактику, блиц-турнир
ИТОГО		68	20	48	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
«От основ шахмат до вариантов стратегии»								
1				Беседа, самостоятельная индивидуальная работа	4	Общие понятия шахматах. Из истории шахмат.		Творчески работы детей: чтение, составление сказок, загадок Короле
2				Беседа, игры "Шахматное лото", "Пройди и назови поле"	8	Шахматная доска. Правила игры.		Анкетирование, фронтальный опрос
3				Проблемная беседа, практикум	10	Начало партии-дебют.		Анализ деятельности, смотр знаний, умений и навыков, создание проблемных заданий
4				Проблемная беседа, дискуссия	10	Учебные партии. Нападение и защита.		Анализ деятельности, собеседование
5				Беседа, практикум, демонстрация, дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых"	18	Тактика игры.		Письменный опрос, самостоятельная работа по развитию фигур
6				Беседа, демонстрация, ответы на вопросы «Шахматной шкатулки»	18	Стратегия игры.		Самоанализ собственных сыгранных партий
ИТОГО					68			

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. «Общие понятия о шахматах. Из истории шахмат»

Теория: Вводное занятие. Знакомство с шахматной школой. Содержание и режим занятий. Инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях). Из истории шахмат. Легенды о шахматах. Входной контроль. Понятие о правилах игры «В гостях у шахматного короля». Король – главная фигура в шахматах: «Запомни: основную роль играет в шахматах Король!».

Практика: Красота шахматных партий. Комбинации с большим количеством жертв (разбор примеров). Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Короле. Дидактическая игра «Что могут Короли?». Творческие работы детей: чтение, составление сказок, загадок о Короле. Презентация «В гостях у Короля».

Раздел 2. «Шахматная доска. Правила игры»

Теория: Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль. Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ. Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали, номера горизонтали: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Секрет вертикали. Восемь имён вертикали: А, В, С, D, E, F, G, H. «Вот эта улица, вот этот дом...». Адрес шахматных клеток. Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.

Практика: Практика по шахматам. Расстановка фигур. Запись партий. Тренировка техники расчёта вариантов, общие положения. Просмотр фрагмента обучающей игры «Шахматы в сказках» о шахматной доске и правильном её расположении перед игрой и решение заданий первого занятия. Чтение стихотворения «Доску правильно клади». Дидактическая игра «Куча мала». Демонстрация партий мастеров различных стилей. Зарождение учения о позиционной игре. Филидор роли пешечной структуры в шахматной партии.

Раздел 3. «Начало партии - дебют. Роль шахматных фигур в дебюте»

Теория: Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит. Назначениях по теории дебюта учащиеся знакомятся с правилами введения игры в начале шахматной партии. Дебютная теория. Мобилизация, безопасность. Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность. Дебютные ловушки и их роль в шахматной партии. Миниатюры.

Практика: а) Гамбиты как средство обострения борьбы с самого начала партии. Королевский гамбит. Гамбит Эванса. Защита Стейница в испанской партии. Защита Филидора. б) Закрытые дебюты, ферзевый гамбит. в) Защита Алехина – один из дебютов гипермодернизма. Игра в тематических турнирах. Решение задач по тактике.

Раздел 4. «Учебные партии. Нападение и защита»

Теория: Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Гамбиты как средство обострения борьбы с самого начала партии. Проблема шахматного центра с точки зрения теории Стейница. Защита Стейница в испанской партии. Игра с сказочными фигурами. Нападение и защита. Правила поведения во время игры.

Практика: Защита Филидора и Алехина. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Разбор сыгранных партий учащихся. Сдача зачетов по тактике и эндшпильной технике. Зачеты по тактике и технике эндшпиля.

Раздел 5. «Тактика игры»

Теория: Основные тактические приемы. Связка. Двойной удар. Висящая пешка. Сквозное действие фигур. Скрытое нападение (шаха). Отвлечение, завлечение. Двойной шах. Сочетание идей. Изолированные пешки в центре доски. Далеко продвинутая пешка. Перегрузка фигур. Уничтожение опасных фигур. Разрушение пешечного прикрытия. Атака при разносторонних и односторонних рокировках. Атака на рокированного короля. Комбинирование приемов.

Практика: Зарождение учения о позиционной игре. Филидор роли пешечной структуры в шахматной партии. Причины возникновения комбинаций. Основные положения теории Стейница. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь. Атака. Накопление

мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Методы борьбы против гамбитов.

Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски. Висящая пешка. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Далеко продвинутая пешка. Уничтожение опасных фигур. Упражнения специально подобранных позициях.

Раздел 6. «Стратегия игры»

Теория: Определение стратегии шахмат. Ценность времени и пространства. Построение стратегии в дебюте. Построение защиты.

Планирование. Целесообразно развитие фигур. Выбор плана централизации. Мобилизация сил. Центр. Расположение пешек –

основа позиции. Взаимодействие сил. Борьба за линию и поле. Ограничение подвижности сил противника и активизация собственных фигур. Практические занятия: разбор разыгрывания с партнером специально подобранных позиций.

Практика: Причины возникновения комбинаций. Основные положения теории Стейница. Слабые поля в лагере противника. Слабость комплекса полей. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь. Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Методы борьбы против гамбитов. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски. Висящая пешка. Закрытый центр. Блокада.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Дата	Название раздела, темы	Теория	Практика	Всего
Раздел I. «Общие понятия о шахматах»					
1		История шахмат. Легенды о шахматах. Входной контроль.	1	1	2
2		Понятие о правилах игры.	1	1	2
Раздел II. «Шахматная доска. Правила игры»					
3		Секреты шахматного поля.	1	1	2
4		Шахматные фигуры.	1	1	2
5		Правила хода и взятия каждой из фигур.	1		2
6		Начальная позиция в шахматной партии.	1	1	2
7		Практика по шахматам. Расстановка фигур.	1	1	2
8		Практика по шахматам. Запись партий.	1	1	2
Раздел III. «Начало партии-дебют»					
9		Дебютные задачи. Три главных правила дебюта.	1	1	2
10		Рокировка. Королевский гамбит.	1	1	2
11		Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность.	1	1	2
12		Дебютные ловушки и их роль в шахматной партии.	1	1	2
Раздел IV. «Учебные партии. Нападение и защита»					
13		Самые общие рекомендации разыгрывания дебюта.	1	1	2
14		Проблема шахматного центра точки зрения теории Стейница.	1	1	2
15		Защита Стейница в испанской партии.	1	1	2
16		Защита Филидора и Алехина.	1	1	2
17		Конкурс «Знаток шахматных фигур»	1	1	2
Раздел V. «Тактика игры»					
18		Основные тактические приемы.	1	1	2
19		Связка.	1	1	2
20		Двойной удар. Висящая пешка.	1	1	2
21		Скрытое нападение (шаха).	1	1	2

22		Отвлечение,завлечение.	1	1	2
23		Двойнойшах.	1	1	2
24		Слабыеполя.Захватпункта.	1	1	2
25		Уничтожениеопасныхфигур.	1	1	2
26		Упражнениеивспециальноподобранных позициях.	1	1	2
РазделIX.«Стратегияигры»					
27		Определениестратегиишахмат.	1	1	2
28		Построениезащиты.Планигры.	1	1	2
29		Правилוקвадрата.	1		2
30		Мобилизациясил.	1	1	2
31		Центр.Расположениепешек–основа позиции.	1	1	2
32		Взаимодействиесил.	1	1	2
33		Причинывозникновениякомбинаций.	1	1	2
34		Итоговоезанятие.Игра	1	1	2
		ИТОГО			68

Межпредметные связи:

Математика, литература, русский язык, окружающий мир, логика, информатика.

Результат обучения:

Стартовый уровень:

- знание тем шахматной стратегии (пешечный центр, подрыв пешечного центра, фигуры против пешечного центра разноцветные слоны в миттельшпиле)
- умение играть шахматные партии.

Базовый уровень:

- знание правил борьбы за открытую линию, роли центра при фланговых операциях;
- соблюдение технических приёмов в эндшпиле (пешечном, ладейном);
- распознавание лучшего пешечного расположения в эндшпиле;
- тренировка техники расчёта;
- решение комбинаций на разные темы;
- умение играть турнирные партии;

Образовательные результаты модуля:

Стартовый уровень:

- знание техники безопасности и пожарной безопасности на рабочем месте, охраны труда;
- знание правил поведения в объединении;
- знание начал шахматной игры;
- знание понятия пространственного представления;
- знание терминологии;
- знание основ азбуки шахматной игры;
- знание понятий «здоровый образ жизни», «гигиена обучающегося».

Базовый уровень:

- знание принципов игры в начале партии;
- знание принципов игры – в эндшпиле, в миттельшпиле;
- знание проведения атаки на короля;
- знание открытой линии, 7-й, 2-й горизонтали.

Критерии оценки качества усвоения знаний, умений и навыков

Ф.И. обучающегося

Критерии оценки качества	Формы оценки качества	Уровни освоения программы		
		высокий (3 балла)	средний (2 балла)	низкий (1 балл)
<i>Теоретические знания</i>				
Эндшпиль	Опрос,	Безошибочное	Допускается	В выполнении

Дебюты	наблюдение, итоговезанятия, конкурсы	выполнение задания	незначительная частьшибок (неболеетрех)	заданиинаблюдаетсвязназначительнаячастьшибок (более10)
Миттельшпиль.Сквозноедействие фигур				
Стратегияигры				
<i>Практическиеуменияинавыки</i>				
Тактика	Практические задания,концерыты,конкурсы	Успешноевыполнениевсе хзаданий	Успешноевыполнил всезадания, но снекоторыми нарушениями	Допустилзначительныеошибки
Ловушкивдебютах				
Причинывозникновения комбинаций				
Борьбазалиниииполя.Позиционныежертвы. Мобилизациясил				

УРОВЕНЬТЕОРЕТИЧЕСКОЙПОДГОТОВКИОБУЧАЮЩИХСЯ

	Показатели	Дебют и егозадачи	Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность		Причинывозникновения комбинаций
	Критерии	Три главныхправил дебюта	Роль фигур вмиттельшпиле	Эндшпильная техника	Стратегия
Стартовыйуровень					
1	1 балл(низкий уровень)	Цель и задачедебюта	Цель и задачимиттельшпиля	Ценностькаждойфигуры	Знание защитыкаждойфигуры соответственно
2	2 балла(средний уровень)	Ходиразвитиефигур	Рокировка	Центрдоски	Знаниеправильного контроляигры
3	3 балла(высокий уровень)	Соблюдениеправилхорошего дебюта	Длиннаяикороткаярокировки	4-ходовый «Детскиймат»	Стратегия на 4–5ходоввперед
Базовыйуровень					
1	1 балл(низкий уровень)	Знание ходовпротивника	Окружение слоновпешками, значениеферзя на всех этапахигры	Преимущество по максимуму	Объективное оцениваниекаждого ходаПеребиватьзащитные фигурыпартнёра
2	2 балла(средний уровень)	Максимальное количествофигур (ладьи,кони, ферзь,слоны)	Расстановка сил и контроль над центром.Фигуры с ограниченнымнабором ходов	Размен фигур, захват центра доски, атака	Отступление изащитанекоторыхфигур,серьезнаяпотеря материала
3	3 балла(высокий уровень)	Знание всехвозможныхходов своихфигур ипредставление реакциисвоего противника	Варианты перемещенияфигур	Связывание	Стратегия на 5–6ходоввперед. Фигурыпротивника

		наЭТИХОДЫ			
--	--	-----------	--	--	--

УРОВЕНЬ ПРАКТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

	Показатели	Дебют и его задачи	Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность		Причины возникновения комбинаций
	Критерии	Три главных правил дебюта	Роль фигур в миттельшпиле	Эндшпильная техника	Стратегия
Стартовый уровень					
1	1 балл (низкий уровень)	Уяснить ценность каждой фигуры	Понимать цели хорошего дебюта.	Уяснить ценность каждой фигуры	Защищать каждую фигуру соответственно
2	2 балла (средний уровень)	Защищать каждую фигуру соответственно	Знать рокировку	Контролировать центр доски	Контролировать игру
3	3 балла (высокий уровень)	Понимать цели хорошего дебюта	Знать рокировки: длинную и короткую	Провести 4-ходовый «Детский мат», чтобы мгновенно выиграть партию	Заранее продумать свою стратегию на 4–5 ходов вперед, делая каждый ход частью более изощренной атаки
Базовый уровень					
1	1 балл (низкий уровень)	Внимательно следить за ходами противника	Не окружать свои слоны пешками Защита ферзя на всех этапах игры при помощи слона и ладьи	Использовать свое преимущество по максимуму, не носиться сломя голову	Объективно оценивать каждого хода Перебивать защитные фигуры партнера
2	2 балла (средний уровень)	Выведение максимумов фигур (ладья, конь, ферзь, слон) за короткий промежуток времени	Расстановка и контроль над центром. Уделять особое внимание фигурам с ограниченным набором ходов	Не пренебрегать разменом фигур. Захват центра доски, после чего выждать момент для нанесения сокрушительной атаки	Отступление из защиты некоторых фигур во избежание серьезной потери материала или в случае же оказать на них серьезное давление
3	3 балла (высокий уровень)	Знание всех возможных ходов своих фигур и представление реакции своего противника на эти ходы	Анализ вариантов перемещения фигур	Научиться проводить связывание	Продумать свою стратегию на 5–6 ходов вперед. Избавляться от фигур противника единым фронтом

КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

УРОВЕНЬ ИГРЫ 1: СТАРТОВЫЙ

1. Уяснить ценность каждой фигуры и защищать их соответственно. Понимать цели хорошего дебюта. Заранее продумать свою стратегию на 4–5 ходов вперед, делая каждый ход частью более изощренной атаки. Провести 4-ходовый «Детский мат», чтобы мгновенно выиграть партию. Контролируйте центр доски, чтобы контролировать игру. Научитесь рокировке. Понятно, что король является наиболее важной фигурой на доске, ведь его потеря ведет к поражению в игре. Несмотря на это, не стоит считать остальные фигуры бесполезным пушечным мясом. Согласно математике и геометрии шахматной доски, некоторые фигуры куда ценнее, чем другие. Помните об этом, когда будете забирать чужие фигуры. К примеру, не стоит подвергать риску ценнейшую ладью лишь затем, чтобы избавиться от коня противника.

- Пешка=1
- Конь =3
- Слон=3
- Ладья=5
- Ферзь=9
- Шахматные фигуры иногда называют «материалом». Чем больше высококлассного материала, тем вероятнее ваша победа.

2. Понимать цели хорошего дебюта. Дебют — это первые несколько ходов в игре, которые определяют вашу общую стратегию и расстановку фигур на всю партию. Целью начальных ходов является развертывание (отведение от начальных полей) как можно большего количества сильных фигур. Для хорошего начала следует учесть несколько ключевых моментов:

- Перемещайте пешки к центру доски, чтобы открыть дорогу более сильным фигурам.
- Ваш дебют также будет зависеть от того, играете ли вы черными или белыми фигурами. Так как белые ходят первыми, вам следует играть агрессивно и не дать инициативе перейти к противнику. Черным же следует организовать оборону, ожидая, пока белые подставятся под удар.
- Никогда не перемещайте одну фигуру два хода подряд, если только ей не грозит опасность быть сметенной с доски. Чем больше фигур вы сможете передвинуть, тем больше ходов потребуется противнику для противодействия.
- Учитывая все это, ознакомьтесь со списком дебютов, которые делают гроссмейстеры на турнирах по шахматам.

3. Заранее продумать свою стратегию на 4–5 ходов вперед, делая каждый ход частью более изощренной атаки. Для победы в шахматах вы должны постоянно думать на несколько шагов вперед, подготавливая обширные и сложные атаки, чтобы перехитрить своего противника. Ваш первый ход определяет всю последующую игру и ведет к первой атаке или контролю определенных участков доски. Лучший способ научиться планировать наперед — отработать несколько распространенных дебютов:

4. Испанская партия — классический дебют, суть которого состоит в выведении слона для атаки. Переместите пешку перед королем на два поля вперед, затем лошадь на F3 (играя за белых). Завершите дебют, переместив слона через всю доску, пока перед ним не окажется свободно поле e, за которым будет стоять вражеская пешка.

5. Английское начало — это медленный и гибкий дебют. Передвиньте пешку C2 вверх на одно поле, затем аналогично передвиньте пешку G2, чтобы освободить слона (черные двигаются к центру) или коня (если черные пойдут по краям).

6. Провернуть рискованный Королевский гамбит. После Бобби Фишера каждый гроссмейстер знаком с этим дебютом, способным вывести из равновесия любого новичка. Просто переместить пешки с E2 и F2 вперед на два поля в первые два хода. При этом черные зачастую переходят в атаку, реагируя на ваше открытие, но вскоре ваша стена пешек доставит им немало проблем.

7. Чтобы взять под контроль центр доски, использовать Ферзевый гамбит. Белые перемещают пешку на d4, тем самым вытягивая черную пешку на d5. После этого, белые, как правило, отвечают перемещением пешки на c4. Этот маневр переносит противостояние на центр и открывает дорогу для вашего ферзя и слона.

▪ Хорошим противовесом ферзевому гамбиту считается **Французская защита**. Играя за черных, переместите пешку на e6. На следующий ход белые должны переместить пешку на d4, позволив вам ответить пешкой на d5. Тем самым освободив своему слону дорогу для атаки. Забрав вашу пешку на e6, белые оставят своего короля под ударом, во избежание этого они могут переместить коня на c3. Чтобы прижать коня, переместите слона на b4.

8. Провести 4-ходовый «Детский мат», чтобы мгновенно выиграть партию. Проблема в том, что данная стратегия работает лишь единожды, так как опытный игрок раскроет ваш план и уведет короля из-под удара. Несмотря на это, детский мат является отличным способом заставить новичка врасплох и быстро одержать победу в игре.

▪ **Играя белыми:** пешка движется на 1 поле вверх (E7-E6), слон на C5, ферзь на F6, ферзь на F2.

▪ **Играя черными:** пешка вверх на 1 поле (E2-E3), слон на C4, ферзь на F3, ферзь на F7.

▪ **Защита от детского мата:** немедленно вытаскивайте коней, если видите, что противник планирует поставить вам детский мат. Ни один игрок не захочет пожертвовать ферзем, только чтобы избавиться от вашего коня. Можете также выполнить идентичные ходы, но вместо того, чтобы переместить ферзя подосе, оставьте его на E7, рядом с королем.

9. Контролировать центр доски, чтобы контролировать игру. Во время партии в шахматы ваша главная задача заключается в контроле над центром доски, особенно это касается четырех полей посередине. Все потому, что оттуда можно совершать атаку в любом направлении, позволяя вам управлять темпом и ходом игры. Конь, к примеру, имеет 8 потенциальных ходов из центра доски, а по краям доски — лишь 1–2. Существует два основных способа добиться контроля над центром:

▪ Вы можете закрепить свои фигуры в центре доски, медленно перемещая туда несколько фигур. Пусть кони и слоны стоят по краям и играют роль поддержки, там они смогут атаковать фигуры противника в случае нападения. Подобно енолеторопливо развитию событий используется чаще всего.

▪ А вот заход с флангов является более современным стилем игры, согласно которому контроль над центром осуществляется по краям доски. Ваши ладьи, ферзь и кони поднимаются по краям доски, тем самым, не давая противнику безвозмездно захватить центр.

10. Развивать по одной фигуре за раз. Покончив с дебютом, переходим к развешиванию любых порядков. Вы должны вывести все свои фигуры с начальных полей, перемещая их на более эффективные для них места.

▪ Если можете, перемещайте фигуры по очереди. Не ходите одной и той же фигурой два раза подряд, если, конечно, вам не нужно будет уводить ее из-под удара или потрепать силы противника.

▪ Перемещать все фигуры тоже не обязательно. Продвижение всех пешек не поможет вам победить, так как нарушит ключевую линию обороны, оберегающую вашего короля.

11. Научиться рокировке. Рокировка — это особый ход, при котором король «перепрыгивает» через ладью, принимающую роль стены против грядущей атаки и которую оберегают размещенные над ней пешки. Это крайне эффективная тактика защиты, особенно для новичков в шахматах. Вам понадобится сделать следующее:

• Очистите пространство между вашим королем и ладьей, убрав с дороги слона и коня (а может и ферзя). Постарайтесь оставить на месте как можно больше пешек. Данный ход возможен на обесторонности.

• За один ход переместите ладью и короля друг к другу, и в точке встречи поменяйте их местами. То есть, если рокировка производится с стороны короля, то король окажется на поле G1, а ладья — на поле F1.

• Обратите внимание, что для совершения рокировки король и ладья должны оставаться на месте. В противном случае подобный ход запрещен.

• В основном победа в шахматах достигается вашей возможностью прочесть своего противника, при этом не позволяя ему прочесть себя. Не делайте ход, в котором вы не уверены.

• Вы должны постоянно просчитывать игру на несколько ходов вперед. А это значит, что вы должны знать все возможные ходы своих фигур и представлять реакцию своего противника на эти ходы. Это умение не так-то просто освоить, не говоря уже о затраченном на это времени.

УРОВЕНЬ ИГРЫ: БАЗОВЫЙ

1. Внимательно следите за ходами противника. Какие фигуры они развивают, какую часть доски эти фигуры занимают и так далее. Будь вы на их месте, какой долгосрочный план вы бы попытались проверить? Завершив начальный этап собственной стратегии, не забывайте подстраивать свои ходы под стратегию противника. Если противник сдерживает основные силы, выставляя фигуры в атакующую позицию на своей половине доски, попробуйте предположить, в чем заключается их конечная цель. Можете ли вы помешать реализации их плана или хотя бы затормозить ее? Находится ли преимущество на стороне противника и необходимо ли вам задуматься об отступлении и защите некоторых фигур во избежание серьезной потери материала или в случае же можете оказать на них серьезное давление?

2. Не пренебрегать разменом фигур. Смело разменивайте фигуры, если в результате вы окажетесь с материальным преимуществом, например, пожертвовав конем ради получения вражеского ферзя. Когда же фигуры более-менее равны, процесс размена становится довольно запутанным. Если вкратце, то не стоит идти на размен, когда:

- Вы имеете более выгодное положение, расстановку сил и контроль над центром. Чем меньше фигур на доске, тем слабее ваше преимущество над противником и тем проще от вас защититься.
- Ваш оппонент ограничен в ходах или зажат в угол. Зажав оппонента в углу, вы тем самым усложните его перемещение и способность к маневрированию большим количеством фигур, но уменьшите количество фигур способных вывести их из западни и развязать руки.
- У вас меньше фигур, чем у противника. Если же у вас больше фигур, а преимущество на стороне врага, смело разменивайтесь. Этим вы освободите новые возможности для атаки.
- Это создаст сдвоенные пешки. Сдвоенные пешки — это положение фигур, когда перед одной пешкой стоит вторая. Такая расстановка уменьшает их полезность, к тому же захламляет вас сторону доски. Но если в результате обмена противник будет вынужден выставить сдвоенные пешки, то такой ход является оправданным.

3. Продумать свою стратегию на 5–6 ходов вперед. Пусть это и сложно, но для регулярной победы в партии вы должны строить долгосрочные планы. Каждый ход фигур должен преследовать три основных цели. Держа эти моменты в памяти, вы вскоре сможете находить просчитываемых одовки для победы в игре:

- а. Выведите максимальное количество фигур (ладьи, кони, ферзь, слоны) за короткий промежуток времени. Выведение их из исходных точек увеличит вариативность ваших ходов.
- б. Контролируйте центр. Именно в центре доски будут происходить стычки с противником.
- с. Защищайте короля. Вы можете организовать лучше на отступление в мире, но, оставив короля беззащитным, в итоге вы рискуете потерпеть поражение.

4. Использовать свое преимущество по максимуму, не носиться сломя голову в атаку. Ритм игры — вот, что главное в шахматах, так что удерживайте его как можно дольше. Если ваш противник лишь реагирует на ваши действия и постоянно выводит фигуры из-под удара, не имея возможности контратаковать, продолжайте неспешно уменьшать количество его фигур. Помните, что победа в битве гарантирует вам победу в войне. Не позволяйте оппоненту совершать контратаки в ответ на ваши ходы. Вместо этого перебейте его защитные фигуры, захватите центр доски, после чего выждите момент для нанесения сокрушительной атаки.

5. Научиться проводить связывание. Связывание — это нападение, при котором вражеская фигура загоняется в тупики или берет ся в заложники, сдерживая оппонента от эффективного ее использования и рискуя ее потерять. Этот пассивный вид введения боевого действия отлично подходит для управления ходом игры и победе над противником. Для начала проанализируйте варианты перемещения фигуры. Уделите особое внимание фигурам с ограниченным набором ходов. Затем разместите свои фигуры так, чтобы атаковать связанную фигуру, куда бы она ни передвинулась, фактически делая ее бесполезной на какое-то время.

- а. Чтобы захватить фигуру в заложники, необходимо дать оппоненту возможность забрать вашу фигуру. Единственная загвоздка в том, что противник знает, что это приведет к потере его фигуры. Ключом к ситуации является то, что при этом ситуацию контролирует именно вы.

6. Объективно оценивать каждый ход. Вы должны мыслить в масштабах всей доски, анализируя каждый доступный вам ход. Не делайте ход только потому, что пришла ваша очередь, не торопитесь и попробуйте отыскать наилучший ход из всех доступных. Конечно, все зависит от ситуации, но вы можете задать себе парочку вопросов перед каждым ходом, чтобы понять, правильно ли поступаете:

- a. Не ослабит ли данный ход мои позиции?
- b. Подвергаю ли я риску эту фигуру, короля или другую важную фигуру?
- c. Представляет ли опасность для моей фигуры следующий ход противника и может ли он заставить меня отступить и потерять ход?
- d. Сможет ли этот ход нарушить планы противника, заставив его предпринимать ответные действия?

7. Избавляться от фигур противника единым фронтом. Вам нужно сохранять контроль над центром, при этом атакуя, как единое целое. Ваши фигуры словно детали оркестра — все

они служат уникальной цели, но лучше всего работают вместе. Устраняя фигуры оппонента, вы повышаете свои шансы обойти защиту короля, а организовав 2–3 группы поддержки, обеспечите материальное преимущество.

8. Защищать ферзя на всех этапах игры при помощи слона и ладьи. Ферзя не просто так считают сильнейшей фигурой на доске, поэтому не спешите разменивать его на другую фигуру противника, даже на другого ферзя, подобный ход редко является оправданным. Ферзь — ваша наиболее универсальная атакующая фигура, используйте ее по назначению. Постоянно защищайте и поддерживайте своего ферзя, так как большинство игроков готово пожертвовать практически любой фигурой (кроме собственного ферзя), чтобы от него избавиться.

a. Для полной реализации своего потенциала, ферзю необходима поддержка. Большое количество игроков подсознательно следят за ферзем противника, поэтому используйте своего ферзя, чтобы подвести фигуры противника под прицел ладьей, слонов и коней.

9. Не окружать своих слонов пешками. Слоны атакуют с дальних дистанций, а для контроля над доской, особенно на ранних стадиях игры, крайне важно использовать их обоих. Вы можете изучить множество дебютных ходов, но основная их цель заключается в выведении в открытую своих сильных фигур.

a. Перемещение пешек на d4/d5 или e4/e5 открывает путь вашим слонам для захвата центральных полей доски. Выведите своих слонов пораньше и используйте их дальность при развитии ладьи и ферзя.

10. Продумать ход игры от начала и до конца. Партия в шахматы в основном имеет три этапа, которые тесно связаны между собой. Лучшие шахматисты мира планируют свою игру на 10–12 ходов вперед, одновременно разрабатывая 3–4 стратегии на основе ходов противника. Они знают, что потраченные на раннем этапе ходы и фигуры сильно повлияют на заключительную стадию игры и планируют свои действия соответственно.

• **Дебют:** именно здесь задается тон игры. Впервые 4–5 ходов происходит ускоренная мобилизация множества фигур и начинается борьба за центр доски. Вы можете пойти в наступление, переведя сражение на сторону противника, либо уйти в оборону, выжидая, пока противник сделает первый шаг.

• **Миттельшпиль:** его единственная цель — подготовка к эндшпилью. На данном этапе происходит размен фигурами, захват контроля над центром доски и установка 1–2 линий нападения, которые в любой момент могут прийти в движение. Размен, конечно, может принести пользу, но вы должны понимать, что с каждой потерянной фигурой уменьшаются и ваши шансы на победу.

• **Эндшпиль:** этап, когда на доске остается очень мало фигур, а их ценность заметно возрастает. Вам может показаться, что именно в эндшпилье развернется главное противостояние, но на самом деле большая часть работы уже была проделана. Игрок, который «победил» в миттельшпилье и остался лучшим материалом без труда завершит игру матом.

11. Слоны к концу игры куда полезнее коней. Поначалу игры слоны и кони примерно равны по силе. Однако уже к концу игры слоны будут передвигаться по опустевшей доске в разы быстрее, чем все так же медлительные кони. Помните об этом при размене фигур — если

краткосрочной перспективе слон и не является сверхполезным, то уже на последнем этапе партии становится одной из наименее ценных фигур.

12. Использовать числовое преимущество пешек на пустой доске. Пешки лишь кажутся бесполезными, однако к концу игры они становятся ключевыми фигурами. Они могут оказывать поддержку сильным фигурам, продвигаться по доске, нервирова противника, а также являются идеальным щитом для короля. Однако это преимущество можно упустить, если вы начнете двигать их в начале партии (две пешки на одной вертикальной линии). Держите пешки рядом, чтобы они могли прикрывать друг друга. Когда на доске останется очень мало фигур, стремительно наступайте для превращения пешки в ферзя, что может решить исход игры.

13. Знать, когда можно вырвать ничью. Если вы растратили большинство материала и уверены, что не имеете никакой возможности поставить мат оставшимся фигурами, стоит задуматься о признании ничьи. В официальных шахматных поединках важно не прозевать момент, когда вами был потерян шанс на победу (у вас остался король, пешка, и, возможно, 1–2 другие фигуры, вас загоняют в угол и так далее), и довести игру до ничьей. Есть несколько способов сократить разницу в силе и вырвать ничью, даже когда дело кажется безнадежным:

- **Вечный шах** — ситуация, когда вы загоняете противника в положение, из которого он не может избежать шаха. Обратите внимание, что при этом вы не можете поставить ему шах и мат, а шах возможен, лишь если король сдвинется с места. Чаще всего подобная ситуация возникает после отчаянной атаки на короля, оставив противника между атакующей линией и оборонной.
- **Мат** — ситуация, когда король изначально не находится под шахом, но попадет под него при любом ходе. Поскольку игрок не может добровольно попасть под шах, игра заканчивается ничьей.
- **Повторение, или бесполезные ходы:** если спустя 50 ходов не было забрано ни одной фигуры или игрок не попадал под шах, вы можете согласиться на ничью. Если оба игрока 3 раза подряд совершат одни и те же ходы (будучи вынуждены двигаться вперед-назад), ситуация также признается ничьей.
- **Нехватка материала.** Вот несколько сценариев, при которых победа физически невозможна:
 - на доске осталось два короля;
 - король и слон против короля;
 - король и конь против короля;
 - король и два коня против короля.

ТЕСТ «СТАРТОВЫЙ» УРОВЕНЬ (ТЕОРИЯ)

1 балл (от 3 до 5 правильных ответов)

2 балла (6–10 правильных ответов)

3 балла (11–15 правильных ответов)

1. Какая страна большинством исследователей считается родиной шахмат? Индия

Китай

Япония

2. Сколько клеток на шахматной доске? 32

64

128

3. Что означает слово «шахматы» в переводе персидского языка? Шах

умер

Шах взят в плен

Шах, потерявший шанс

4. Как звучит классическая шахматная задача «Задача о восьми ферзях»?

«Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не находился под боем другого»

«Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы ни один из них не был ближе к другому, чем на 3 клетки»

«Расставить на стандартной шахматной доске 8 ферзей так, чтобы каждый из них заканчивал игровую триаду»

5. Каковы размеры стандартной шахматной доски? 16x16 клеток

10x10

клеток 8x8 клеток

еток

6. Чему равна материальная ценность

ферзя? Примерно девяти пешкам

Примерно половине

короля Двум ладьям и двум

коням

7. Сколько пешек присутствует в начале игры на стандартной шахматной доске? Восемь

Шестнадцать

Двадцать

8. Как по правилам может двигаться Ладья?

На любое число полей по горизонтали или по вертикали, при условии, что на ее пути нет фигур. На любое число свободных полей в любом направлении по прямой.

На любое число полей по диагонали, при условии, что на его пути нет фигур.

9. Соответствует ли правилам игры утверждение «Король ходит на расстояние 1 по вертикали, горизонтали или диагонали»?

Да

Нет

Нет

Нет

10. Сколько раз в течение партии можно произвести рокировку, согласно правилам? Один

Два

Три

Три

11. Какого вида матане существует? Личейный

Взрослый

Детский

Детский

12. Как называется «ничья» в шахматах? Бат

Кат

Пат

Пат

ТЕСТ «БАЗОВЫЙ» УРОВЕНЬ (ТЕОРИЯ)

Вопрос №1

Мат – это:

- Шах, от которого нет
- защиты. Когда соперник
- сдался

Когда остался один король.

Вопрос №2

Цель игры в шахматы:

- Дойти пешкой до последней
- линии. Поставить мат сопернику.
- Съесть побольше фигур у соперника.

Вопрос №3

Как ходит ферзь?

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

- Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится.
- Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.

Вопрос №4

Если дотронулся до фигуры,

- то: Нужно позвать судью.
- Нужно ходить.
- Нужно позвать соперника у руку.

Вопрос №5

Как ходит пешка?

- Ходит во все стороны по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.
- Ходит только вперед. В общем случае – по вертикали на соседнее свободное поле, а с начального положения - и через одно. Взятие возможно лишь по диагонали на смежном поле и опять же с перемещением вперед.
- Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится.

Вопрос №6

Что такое рокировка?

- Когда королю некуда
- ходить. Когда остался один король.
- оль.

Особый ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и затем ладьи на соседнюю скользящую клетку по другой стороне от короля.

Вопрос №7

Как ходит конь?

- Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится.
- Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.
- Ходит своеобразным зигзагом – через соседнее поле (даже занятое) по вертикали или горизонтали, удаляясь затем от места исходного положения на одно из смежных полей по диагонали.

Вопрос №8

Какая рокировка бывает?

- Правая, левая.
- Короткая,
- длинная Быстрая, медленная

Вопрос №9

Шах – это:

- Нападение на короля фигурой
- соперника. Когда король некуда ходить.
- Конец

Вопрос №10

Как ходит ладья?

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

- Ходитналюбоеполеподиагоналямнакоторыхнаходится.
- Ходитналюбоеполеповертикалиигоризонтали,накоторых находится.

Вопрос№11

Ктоначинаетигру?

- Белые.
- Как скажет
- судья. Черные.

Вопрос№12

Какходиткороль?

- Ходитвдвусторониипопрямой(тоестьвертикалииилигоризонтали)иподиагонали,нокаждыйраз только наодно поле.
- Ходитналюбоеполеповертикали,горизонталиидиагонали,накоторыхнаходится.
- Ходит своеобразным зигзагом – через соседнее поле (даже занятое) по вертикали илигоризонтали, удаляясь затем от места исходного положения на одно из смежных полей подиагонали.

Вопрос№13

Какходитслон?

- Ходитвдвусторониипопрямой(тоестьвертикалииилигоризонтали)иподиагонали,нокаждыйраз только наодно поле.
- Ходитналюбоеполеподиагоналямнакоторыхнаходится.
- Ходитналюбоеполеповертикали,горизонталиидиагонали,накоторыхнаходится.

Вопрос№14

Пат–это:

- Шах откоторогонетзащиты.
- Когда у игрока, чья очередь ходить, нет возможных ходов и при этом его король не подшахом.
- Когдаостался1король.

Вопрос№15

Когдарокировкаканевозможна?

- Когда король и ладья уже
- ходили.Когдакорольнекудаходит
- ь
- Когдаладьеугрожаетдругаяфигура

ТЕСТ«СТАРТОВЫЙ»УРОВЕНЬ(ПРАКТИКА)

Покакойлиниилетитракета?

- горизонталь
- вертикаль
- диагональ

Какаяизфигурходиттолькоподиагонали?

- пешка
- конь
- слон

- ладья
- ферзь
- король

Какая из фигур не может ходить назад?

- пешка
- конь
- слон
- ладья
- ферзь
- король

Какая фигура ходит буквой «Г»?

- пешка
- конь
- слон
- ладья
- ферзь
- король

Какую фигуру может съесть ладья?



- пешку
- коня
- слона
- ладью
- ферзя
- короля

Шах -это:

- нападение на ладью
- конец игры
- нападение на короля

Мат -это:

- начало новой партии
- шах, от которого нет защиты

Что на доске?



- шах
- мат

Что на доске?



- шах
- мат

Поставить мат в один ход:



- ладья e2
- ладья a1
- слон d2
- слон f2

ТЕСТ «БАЗОВЫЙ» УРОВЕНЬ (ПРАКТИКА)

Шахматный тест

Поставить мат черному королю в один ход:



- ладья
- a8 слон
- c6 ферзь
- 7
- ладья e7

Поставить мат черному королю в один ход:



- конь
- g6 ладья
- a8 конь
- 6
- ладья d8

Поставить мат черному королю в один ход:



- ферзь
- f7 ладья
- b8 слон
- f7
- ферзь h7

Поставить мат черному королю в один ход:



♚ ферзь



пешка



g5слон



e3

ферзь h5

Поставитьматчерномукоролюводинход:



слон



e1конь



сбладья



g5

пешкаb4

Поставитьматчерномукоролюводинход:



ферзь g2



ферзь



f4коньg



5

коньf2

Поставитьматчерномукоролюводинход:



конь g7



конь



d8конь



f8

коньс5

Поставитьматчерномукоролюводинход:



ферзь



f6ферзь



f4ферзь



e3

ферзь d2

Поставитьматчерномукоролюводинход:



- ферзь
 - g5пешка
 - e5ферзь
- h4

слон b2

Поставить мат черному королю в один ход:



ладья

e8 конь

h6 конь

f6 слон

f7

ТЕСТОВЫЕ ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

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. Одновременно нападение на две фигуры: А) Ложка; В) Вилка; Б) Крышка; Г) Тарелка.
 14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король? А) Двойной шах; В) Открытый шах; Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.
 15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура: А) Стратегия; В) Гамбит; Б) Дебют; Г) Комбинация.
 16. Самая ценная фигура в шахматном войске: А) Ферзь; В) Король; Б) Ладья; Г) Пешка. ответы: 1) В 2) В 3) Г 4) В 5) В 6) А 7) Г 8) В 9) Б 10) В 11) В 12) Б 13) В 14) В 15) В 16) В
- Критерии оценок: 15-16 баллов — «5» 14-12 баллов — «4» 11-8 баллов — «3» 7 и меньше — «2»

