

**Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Краснозвёздная средняя общеобразовательная школа им. Г.М. Ефремова  
Шадринского района Курганской области»**

Принята  
на заседании педагогического совета  
Протокол № 1 от 30.08.2019

Утверждаю  
Директор \_\_\_\_\_ Руквишникова С.Г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
физкультурно-спортивной направленности  
"Шахматы"**

Уровень освоения программы: общекультурный ознакомительный  
Возраст обучаемых: 9 - 12 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Федотова Вера Фёдоровна

с. Красная Звезда, 2019 г.

### Паспорт программы

ФИО автора - составителя	Федотова Вера Фёдоровна
Учреждение	МКОУ «Краснозвездинская СОШ им.Г.М.Ефремова»
Название программы	«Шахматы»
Объединение	«Шахматы»
Тип программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Направленность	Физкультурно-спортивная
Образовательная область	Спорт
Вид программы	Модифицированная на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г. Сухина
Возраст учащихся	Участниками программы являются дети младшего школьного возраста 9-12 лет
Срок обучения	1 год
Объём часов по годам обучения	1 год – 72ч.
Уровень освоения программы	Общекультурный. Ознакомительный
Цель программы	Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы
С какого года реализуется программа	2019 -2020 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее Программа) курса «Шахматы» имеет **физкультурно – спортивную направленность**, ориентирована на учащихся младшего школьного возраста. Программа разработана на основе авторской программы И.Г. Сухина «Шахматы школе», опубликованной в "Программах общеобразовательных учреждений для начальных классов (1 - 4) в двух частях. Часть вторая". - М.: Просвещение, 2002, 3-е издание, с. 370 - 392. Программа позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Программа разработана в соответствии с:

1. Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 29 декабря 2012 №273 – ФЗ;
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 №1726 – р)
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41)
5. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ ГАОУДПО «ИРОСТ», г. Курган, 2017 г.

**Актуальность программы.** Шахматы как специфический вид деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. В настоящее время шахматы включены в программу Олимпийских игр как вид спорта. Для подрастающего поколения – это значимый ресурс для развития умственных и интеллектуальных способностей детей, это «правильное» занятие по проведению своего свободного времени. По мнению президента РФ В.В. Путина «...шахматы – не просто спорт. Они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективно оценить сложившуюся ситуацию, просчитать поступки на несколько «ходов» вперёд, а главное воспитывают характер».

Стержневым моментом занятий в шахматы становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы это не только игра, доставляющая детям 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*. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей 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 младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. 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 данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребенка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Однако установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача.

**Отличительной особенностью** программы можно считать, что пройдя ознакомительный уровень обучения игры в шахматы, учащийся сможет полноценно участвовать в шахматных турнирах наряду с другими шахматными объединениями и клубами района.

**Цель программы:**

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

**Задачи:**

- создание условий для формирования личностных, предметных и развития метапредметных ключевых компетенций учащихся (регулятивных, коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

- формирование универсальных способов мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).

- воспитание уважительного отношения в игре к противнику, потребности в здоровом образе жизни.

**Объем и сроки часов:** Программа разработана на 1 год обучения, 72 часа в год, 2 академических часа в неделю.

**Форма обучения:** очная

**Особенности организации образовательного процесса:** программа реализуется в группе практически одного возраста (младший школьный возраст), в количестве 14 человек, формой организации является объединение.

### **Ценностные ориентиры содержания учебного курса:**

Ценность жизни и человека – осознание ответственности за себя и других людей, своего и их душевного и физического здоровья.

Ценность общения – понимание важности общения как значимой составляющей жизни общества, как одного из основополагающих элементов культуры.

Ценность добра и истины – осознание себя как части мира, в котором люди соединены бесчисленными связями.

Ценность труда и творчества – признание труда как необходимой составляющей жизни человека, творчества как вершины, которая доступна любому человеку в своей области.

Ценность социальной солидарности – обладание чувствами справедливости, чести, достоинства по отношению к себе и к другим людям.

**Планируемые результаты:** В результате изучения данной программы, учащиеся получают возможность формирования:

#### **Личностных результатов:**

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы), индивидуальные личностные качества обучающихся;

- 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;

- Формирование уважительного отношения к иному мнению;

- Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;

- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;

- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;

#### **Метапредметных результатов:**

##### **Регулятивные УУД:**

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;

- проговаривать последовательность действий;

- учиться высказывать свое 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 учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

##### **Познавательные УУД:**

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности;
- овладение способом структурирования знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации;
- 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 педагога;
- 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:*

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи;
- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в объединении и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

#### Предметных результатов:

В результате освоения программы курса «Шахматы» учащиеся должны:

- знать историю возникновения и развития шахматной игры;
- знать историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и качества шахматиста-спортсмена;
- использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной практической деятельности.
- объяснять 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;
- знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;

- сравнивать между собой предметы, явления;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать вертикаль, горизонталь, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- овладеть способом «взятие на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала до конца с записью своих ходов и ходов соперника.
- овладеть умением видеть нападение со стороны соперника, защищать свои фигуры, нападать и создавать угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;
- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях:
  - двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
  - ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
  - разыгрывать шахматную партию с соперником от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
  - реализовывать большое материальное преимущество;
  - овладеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты»;
  - понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
  - знать способы атаки на рокировавшегося и не рокировавшегося короля;
  - уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество;
  - владеть основными шахматными понятиями;
  - владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
  - находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;
  - уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках;
  - разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легко фигурные эндшпили, знать теоретические позиции;
  - выявлять закономерности и проводить аналогии;
  - определять последовательность событий.

**Формы аттестации:** промежуточная – выполнение диагностических заданий, итоговая – игровое тестирование. Фиксация осуществляется в виде протокола и видеозаписи.

**Материально техническое обеспечение**

- кабинет для занятий Центра образовательного цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста»;

- шахматные доски с набором фигур (по одному комплекту на 2-х детей) - 3 шт.;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур - 1 шт.;
- шахматные часы - 3шт.

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	Количество часов		Форма контроля
			Теория	Практика	
1.	Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр	2	2	20 минут на каждом занятии	Наблюдение
2.	Раздел № 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	3	3		
3.	Раздел № 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.	2	2		
4.	Раздел № 4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). 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.	16	16		
5.	Раздел № 5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	10	10		
6.	Раздел № 6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	7	7		
7.	Раздел № 7. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. Рождение шахмат. От чатуранги к	1	1		

	шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.				
8.	Раздел № 8. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	2	2		
9.	Раздел № 9. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	4	4		
10.	Раздел № 10. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	4	4		
11.	Раздел № 11. 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.	3	3		
12.	Раздел № 12. 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.).	15	15		
13.	Раздел № 13. Повторение программного материала.	3	3		
<b>Итого</b>		<b>72</b>	<b>72</b>		

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля.

Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

#### Практика

*Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

### Раздел № 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

#### Теория

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

#### Практика

*Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

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

*Угадай*. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана. Что общего? Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

*Большая и маленькая*. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

*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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

### Раздел № 3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Теория Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило. *Каждый ферзь любит свой цвет*. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

#### Практика

*Дидактические игры и игровые задания.*

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

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

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

#### Раздел № 4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (*основная тема учебного курса*)

##### Теория

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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

##### Практика

*Дидактические игры и игровые задания.*

*Игра на уничтожение* – важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают работать на учащегося – формируется внутренний план действий, аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры); выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

*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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

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

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

#### Раздел № 5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

##### Теория

*Шах.* Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого

короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход.

Длинная и короткая рокировка и ее правила.

#### Практика

*Дидактические игры и игровые задания.*

*Шах или не шах.* Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

*Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

*Мат в один ход.* Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

*Рокировка.* Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

### Раздел № 6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

#### Теория

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

#### Практика

*Дидактические игры и игровые задания.*

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

### Раздел № 7. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

#### Теория

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

Практика *Дидактические игры и игровые задания.*

### Раздел № 8. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

#### Теория

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

#### Практика

*Дидактические игры и игровые задания.*

### Раздел № 9. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

#### Теория

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

#### Практика

*Дидактические игры и игровые задания.*

### Раздел № 10. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

#### Теория

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против

#### Практика

Дидактические игры и игровые задания.

#### Раздел № 11. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

##### Теория

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

##### Практика

Дидактические игры и игровые задания.

#### Раздел № 12. Шахматная комбинация.

##### Теория

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.).

##### Практика

Дидактические игры и игровые задания.

##### К концу курса обучения дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

##### К концу курса обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;  
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;

- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;

- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;

- рокировать;

- объявлять шах, мат;

- решать элементарные задачи на мат в один ход.

### **КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Дата начала учебного периода: 03.09.2019 г.

Дата окончания учебного периода: 19.05.2020 г.

Количество учебных недель: 36 недель.

Сроки аттестации: промежуточная – 28.12.2019 г., итоговая – 12.05. 2020 г.

Занятия в каникулы проводятся.

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ урока	Дата проведения занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
		<u>2</u>	<b><u>1. Шахматная доска</u></b>		Наблюдение
1.	3.09	1	Знакомство с шахматной доской	Теория Прак.игра	Наблюдение
2.	4.09	1	Шахматная доска	Теория Прак.игра	Наблюдение
		<u>3</u>	<b><u>2. Шахматные фигуры.</u></b>		Наблюдение
3-4	10-11.09	2	Знакомство с шахматными фигурами	Теория Прак.игра. Игров.упр.	Наблюдение
5		1	Знакомство с шахматными фигурами	Теория Прак.игра. Игров.упр.	Наблюдение
		<u>2</u>	<b><u>3. Начальная расстановка фигур.</u></b>		
6-7	17.09	2	Начальное положение	Теория Прак.игра Игровые упр.	Наблюдение
		<u>16</u>	<b><u>4. Ходы и взятие фигур.</u></b>		
8.	18.09	1	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	Теория Прак.игра	Наблюдение
9.	24.09	1	Ладья в игре.	Теория Прак.игра.Игров.упр.	Наблюдение
10.	25.09	1	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Теория Прак.игра	Наблюдение
11.	1.10	1	Слон в игре.	Теория Прак.игра.Игров.упр.	Наблюдение
12.	2.10	1	Ладья против слона.	Теория Прак.игра	Наблюдение
13.	8.10	1	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	Теория Прак.игра. Игров. Упр.	Наблюдение
14.	9.10	1	Ферзь в игре.	Теория Прак.игра	Наблюдение

15.	15.10	1	Ферзь против ладьи и слона.	Теория Прак.игра. Игров.упр.	Наблюдение
16.	16.10	1	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Теория Прак.игра	Наблюдение
17.	22.10	1	Конь в игре.	Теория Прак.игра	Наблюдение
18.	23.10	1	Конь против ферзя, ладьи слона.	Теория Прак.игра	Наблюдение
19.	5.11	1	Знакомство с пешкой.	Теория Прак.игра	Наблюдение
20.	6.11	1	Пешка в игре.	Теория Прак.игра	Наблюдение
21.	12.11	1	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Теория Прак.игра	Наблюдение
22.	13.11	1	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Теория Прак.игра. Реш. зад.	Наблюдение
23.	19.11	1	Король против других фигур.	Теория Прак.игра.Игров.упр.	Наблюдение
		<b>10</b>	<b><u>5. Цель шахматной партии.</u></b>		
24.	20.11	1	Шах.	Теория Прак.игра.Игров. упр.	Наблюдение
25	26.11	1	Шах.	Теория Прак.игра	Наблюдение
26.	3.12	1	Мат.	Теория Прак.игра	Наблюдение
27	4.12	1	Мат	Теория Прак.игра	Наблюдение
28- 29.	10.12	2	Ставим мат.	Теория Прак.игра.Реш. дид. Зад.	Наблюдение
30.	11.12	1	Ставим мат.	Теория Прак.игра	Наблюдение
31.	17.12	1	Ничья, пат.	Теория Прак.игра	Наблюдение
32.	18.12	1	Рокировка.	Теория Прак.игра	Наблюдение

33	24.12	1	Рокировка.	Теория Прак.игра	Наблюдение
		<b>7</b>	<b><u>6. Игра всеми фигурами из начального положения.</u></b>		
34.	25.12	1	Шахматная партия.	Теория Прак.игра	Наблюдение
35.	14.01	1	Шахматная партия.	Теория Прак.игра	Наблюдение
36.	15.01	1	Шахматная партия.	Теория Прак.игра. Реш.дид.зад.	Наблюдение
37.	21.01	1	Шахматная партия.	Теория Прак.игра	Наблюдение
38.	22.01	1	Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности».	Теория Прак.игра  Соревнование	Наблюдение
39-40.	28.01	2	Повторение по теме «Сила и слабость шахматной фигуры, ее игровые возможности».	Теория Прак.игра Соревнование	Наблюдение Фрон. Инд. опрос
		<b>1</b>	<b><u>7. Краткая история шахмат.</u></b>		
41.	29.01	1	Краткая история шахмат.	Теория Прак.игра	Индив. Опр.
		<b>2</b>	<b><u>8. Шахматная нотация.</u></b>	Теория Прак.игра	
42.	4.02	1	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Теория Прак.игра	Наблюдение Фрон. Инд.опрос
43.	5.02	1	Шахматная нотация. Обозначение	Теория Прак.игра	Наблюдение Фрон.Инд. опрос

			шахматных фигур и терминов.		
		<b><u>4</u></b>	<b><u>9. Ценность шахматных фигур.</u></b>		
44.	11.02	1	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Теория Прак.игра Дид.игры.	Наблюдение Фрон.Инд. опрос
45.	12.02	1	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Теория Прак.игра	Наблюдение Фрон.Инд. опрос
46.	18.02	1	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Теория Прак.игра.Сорев.	Наблюдение
47.	19.02	1	Ценность шахматных фигур. Защита.	Теория Прак.игра	Наблюдение Тест
		<b><u>4</u></b>	<b><u>10. Техника матования одинокого короля.</u></b>		
48.	25.02	1	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Теория Прак.игра. Дид.игры	Наблюдение Фрон. Инд. опрос
49.	26.02	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Теория Прак.игра	Наблюдение Фрон.Инд. опрос
50.	3.03	1	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Теория Прак.игра Соревнование	Наблюдение Фрон. Инд. опрос
51.	4.03	1	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	Теория Прак.игра. Дид.игры	Наблюдение Тест

		<b><u>3</u></b>	<b><u>11. Достижение мата без жертвы материала</u></b>		
52.	10.03	1	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	Теория Прак.игра. Реш.комбинаций	Наблюдение Соревнование
53.	11.03	1	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Теория Прак.игра.Реш. шах.комбинац.	Наблюдение Соревнование
54.	17.03	1	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Теория Прак.игра. Реш.шах. задач	Наблюдение Соревнование
		<b><u>15</u></b>	<b><u>12. Шахматная комбинация.</u></b>		
55.	18.03	1	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	Теория Прак.игра.Дид.игры	Наблюдение Фрон. Инд. опрос
56.	24.03	1	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Теория Прак.игра.Дид.игры	Наблюдение Фрон.Инд. опрос
57.	25.03	1	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Теория Прак.игра.Дид.игры	Наблюдение Фрон. Инд. опрос
58.	31.03	1	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Теория Прак.игра Реш.шах. задач	Наблюдение Фрон. Инд. опрос
59.	1.04	1	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства.	Теория Прак.игра Реш. Шах. задач	Наблюдение Соревнование Фрон. Инд. опрос

			Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».		
60.	7.04	1	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	Теория Прак.игра Реш. Шах. задач	Наблюдение Тест Инд. опрос
61.	8.04	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	Теория Прак.игра Реш. Шах. зад	Наблюдение Соревнование Инд. опрос
62.	14.04	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	Теория Прак.игра Дидак.игры	Наблюдение Соревнование Инд. опрос
63.	15.04	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	Теория Прак.игра Дидак. игры	Наблюдение Соревнование Инд. опрос
64.	21.04	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Теория Прак.игра. Реш. Шах. задач	Наблюдение Соревнование Инд. опрос
65.	22.04	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических	Теория Прак.игра.Реш. задач	Наблюдение Соревнование Инд. опрос

			приемов.		
66.	28.04	1	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	Теория Прак.игра.СВорев.	Наблюдение Соревнование Инд. опрос
67.	29.04	1	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	Теория Прак.игра.Сорев.	Наблюдение Соревнование Инд. опрос
68.	5.05	1	Типичные комбинации в дебюте.	Теория Прак.игра.Сорев.	Наблюдение Фрон. Инд.опрос
69.	6.05	1	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Теория Прак.игра. Сорев.	Наблюдение Тест Инд. опрос
		<u>3</u>	<b><u>13.Повторение программного материала</u></b>		
70.	12.05	1	Повторение программного материала	Теория Прак.игра. Турнир	Наблюдение Соревнование
71.	13.05	1	Повторение программного материала	Теория Прак.игра. Турнир	Наблюдение Соревнование
72.	19.05	1	Повторение программного материала	Теория Прак.игра. Турнир	Наблюдение Соревнование

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

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

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

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

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

## **ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ**

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов. На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции, мотив, идея, расчет, ход.

Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры.

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

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

## **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.

## **КОНТРОЛЬ ЗА УРОВНЕМ ДОСТИЖЕНИЯ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПРЕДМЕТА**

Контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребенка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всем протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

*Виды контроля:*

- текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;

- промежуточный контроль проводится в форме выполнения проверочного игрового тестирования;

- итоговая аттестация, в форме выполнение тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

*Оценивание результатов:*

По итогам выполнения проверочных работ каждому обучающемуся выставляется отметка: зачет или не зачет.

(Приложение 1).

## **УЧЕБНО - МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий (вырезанные из старых картонных шахматных досок);

- мешочек, сшитый из любой ткани для игры Волшебный мешочек;

- цветные карандаши;

- комплект учебник-тетрадь И.Г. Сухина.

По возможности следует организовать для учащихся представления кукольного или теневого театров, самодеятельные концерты шахматной тематики, демонстрацию шахматных диафильмов, а также мультфильмов, кинофильмов с шахматными фрагментами, прослушивание шахматных сказок, интермедий, стихотворений, рассказов.

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

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Комплект учебник-тетрадь И.Г. Сухина
2. Учебник "Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны"
3. Пособие для учителя "Шахматы, первый год, или Учусь и учу".
4. Рабочая тетрадь "Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны»
5. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР. 2000г.
6. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. 2000 г.
7. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества Ростов-на-Дону. Феникс. 2000.
8. Петрушина Н.М. Шахматный учебник для детей. Серия Шахматы .- Ростов-на-Дону: Феникс , 2002. - 224с.
9. Костров В., Давлетов Д. Шахматы Санкт-Петербург 2001г.,
10. Хенкин В. Шахматы для начинающих М.: Астрель 2002г.,

### Интернет — ресурсы:

1. <https://chessplanet.ru>
2. <https://play.chessking.com>

### Электронные ресурсы

1. «Динозаврики учат шахматам» - CD.
2. Волшебное шахматное путешествие или как с «Фрицем в шахматы играть» - CD, 1,2 части.

### Мультипликационные фильмы.

1. Проходная пешка.
2. Шахматы «Фиксики».
3. Шахматы для детей.
4. Ежик-шахматист.

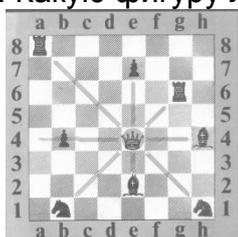
**Начальное положение**

Я смотрю на **первый ряд**, По краям **ладьи** стоят.  
 Рядом вижу я **коней**, Нет фигуры их хитрей.  
 Меж коней заключены. Наши славные **слоны**.  
 И еще два поля есть, А на них **король и ферзь**.  
 А теперь без спешки. Идут на место **пешки**.

Тест  
 Вариант №1

*(в каждом вопросе выберите один правильный ответ)*

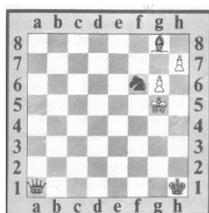
- С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:  
 а) с<sub>1</sub> б) h<sub>1</sub> в) a<sub>1</sub> г) g<sub>1</sub>
- Какая диагональ самая длинная:  
 а) a<sub>8</sub> – h<sub>1</sub> б) b<sub>1</sub> – h<sub>7</sub> в) d<sub>1</sub> – h<sub>7</sub> г) f<sub>1</sub> – h<sub>3</sub>
- Как ходит ладья:  
 а) по вертикали б) по горизонтали  
 в) по диагонали г) по вертикали и горизонтали
- Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом:  
 а) мат б) пат в) блокировка
- Какую фигуру лучше срубить ферзю:



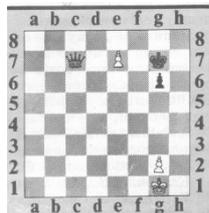
- а) слона б) ладью в) коня г) пешку

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:



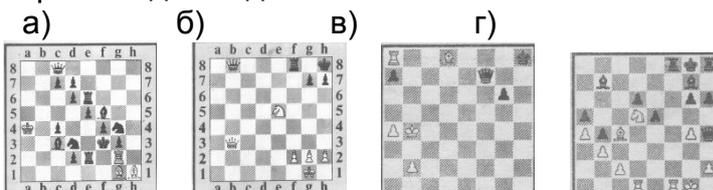
- а) ферзь б) ладья в) конь г) слон

8. Нападение одной фигуры на несколько фигур или пешек противника:  
 а) связка б) рентген в) двойной удар г) вскрытый шах
9. Какая пара фигур не может заматовать короля:  
 а) К и Кр б) Ф и Кр в) Л и Кр г) Л и Л

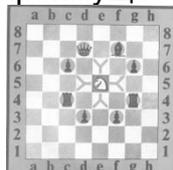
Тест  
 Вариант №2

**(в каждом вопросе выберите один правильный ответ)**

1. С какого шахматного поля начинается крайняя правая вертикаль:  
 а) b<sub>1</sub> б) h<sub>1</sub> в) e<sub>1</sub> г) a<sub>1</sub>
2. Какая диагональ самая короткая:  
 а) a<sub>4</sub> – e<sub>8</sub> б) a<sub>2</sub> – g<sub>8</sub> в) a<sub>6</sub> – c<sub>8</sub> г) a<sub>7</sub> – b<sub>8</sub>
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:

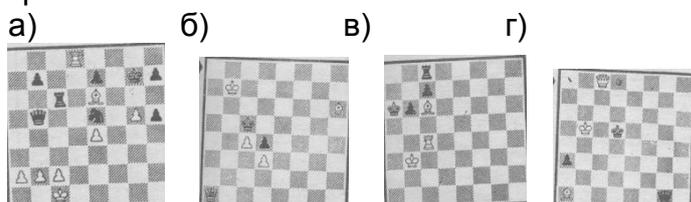


6. Какую фигуру лучше срубить белому коню для получения материального преимущества:



- 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:



9. Какая пара фигур неверна по ценности фигур:  
 а) Л < Ф б) С < Л в) К > Л г) Ф > С

Ответы:

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Вариант № 1	в	а	г	б	б	г	г	в	в	а
Вариант № 2	б	г	в	в	в	а	г	б	в	б

### **Рокировка невозможна?**

- а) Когда на ферзя напал конь.
- б) Когда король напал на слона.
- в) Если король и ладья ходили
- г) Когда ферзю угрожает пешка.
- д) Когда к тебе подошел судья и сделал замечание.

### **Как ходит король?**

- а) Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится
- б) Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.
- в) Ходит на любое поле по диагоналям на которых находится.
- г) 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.
- д) 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
- е) Ходит во все стороны и по прямой (то есть вертикали или горизонтали) и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

### **Рокировка временно невозможно?**

- а) Если король находится под шахом, или поле, которое он должен пересечь или занять, атаковано одной или несколькими фигурами противника
- б) Когда ферзю угрожает пешка.
- в) Когда к тебе подошел судья и сделал замечание.
- г) Когда на ферзя напал конь.
- д) Когда король напал на слона.

### **Как ходит ладья?**

- а) Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится
- б) Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.
- в) Ходит на любое поле по диагоналям на которых находится.
- г) Ходит своеобразным зигзагом – через соседнее поле по вертикали или горизонтали, удаляясь затем от места исходного положения на одно из смежных полей по диагонали.
- д) 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
- е) Ходит во все стороны и по прямой и по диагонали, но каждый раз только на одно поле.

### **Как ходит слон?**

- а) Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится
- б) Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.
- в) Ходит на любое поле по диагоналям на которых находится.
- г) 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.

д) 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

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

### Как ходит ферзь?

а) Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых находится

б) Ходит на любое поле по вертикали и горизонтали, на которых находится.

в) Ходит на любое поле по диагоналям на которых находится.

г) 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.

д) 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

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

### Уровень «новичок»

#### Тест

1. Какая шахматная фигура может резко возрасти в своем звании?  
а) Ладья б) Слон в) Пешка г) Конь
2. За кого или за что сначала следует браться при рокировке?  
а) За соперника б) За ладью в) За короля г) За голову
3. Запись шахматной партии называется:  
а) Запись б) Нотация в) Игра г) Дневник
4. Как оценивается ценность шахматных фигур:  
а) В рублях б) В пешках в) В долларах г) В слонах
5. Положение в партии, при котором, одна из сторон проигрывает из-за своего хода:  
а) Шах б) Пат в) Цугцванг г) Страх
6. Какой мат ставят «ножницами»:  
а) Спёртый б) Линейный в) Двойной г) Открытый
7. Когда отмечается Международный день шахмат:  
а) 1 июня б) 9 мая в) 20 июля г) 1 сентября
8. Что такое диаграмма?  
А) Начальная позиция; В) Материальное преимущество;  
Б) Запись шахматной игры; Г) Печатное изображение шахматной игры.
9. Конечная цель шахматной партии:  
а) Рокировка б) Шах в) Мат г) Рукопожатие
10. 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
11. Что возникает в шахматной партии вследствие повторения одной и той же позиции более трёх раз:  
а) Пат б) «Вечный шах» в) Мат г) Ничья
12. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:  
а) Обладание большей частью доски б) Преимущество в развитии  
в) Достижение материального преимущества г) Победу
13. Какой фигурой, кроме пешки, можно сделать первый ход в начале партии:

- а) Слоном    б) Конём    в) Ферзём    г) Ладьёй
14. Кто является составителем шахматных задач и этюдов:  
а) Тренер    б) Судья    в) Композитор    г) Претендент
15. Найди среди фигур тяжелую фигуру:  
а) Конь;    б) Ладья;    в) Слон;    г) Пешка.
16. Назови среди фигур легкую фигуру:  
а) Ферзь;    б) Слон;    в) Пешка;    г) Ладья.
17. Назови среди фигур фигуру, которая отличается исключительной маневренностью:  
а) Король;    б) Конь;    в) Ферзь;    г) Слон.
18. Укажи три способа защиты от шаха:  
а) Уничтожить фигуру, объявившую мат;    б) Уйти от шаха;  
в) Объявить перемирие;    г) Закрыться от шаха другой фигурой.
19. 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 ладьёй и королем не находятся другие фигуры.



III тур Блиц-турнир

Шахматные загадки	10	20	30	40	50	60	70	80	3
Шахматные правила	10	20	30	40	50	60	70	80	2
Вопрос из любой темы	10	20	30	40	50	60	70	80	1
Блиц-тема	a	b	c	d	e	f	g	h	

Кто никогда в шахматы не ходит?  
Какая из шахматных фигур не может сделать ход на соседнюю клетку?



Супер игра Выбор темы исследования

Пешка	10	20	30	40	50	60	6	
Слон	10	20	30	40	50	60	5	
Конь	10	20	30	40	50	60	4	
Ладья	10	20	30	40	50	60	3	
Ферзь	10	20	30	40	50	60	2	
Король	10	20	30	40	50	60	1	
	a	b	c	d	e	f	g	h

**Тренажеры**

Головоломка    Практические примеры

Один в поле воин    Кратчайший путь

Лабиринт    Захват контрольного поля

Ограничение подвижности    Перехитри часовых

**Повторение**

Эта фигура называется...    Эта фигура называется...

9    3

Как ходит Ферзь, Ладья, Конь, Слон? Как рубит Ферзь, Ладья, Конь, Слон? Сколько полей контролирует фигура стоящая в центре? Запишите предложение Шах - это... (Мат - это...)

Сила фигур

+ Шах - это...    + Мат - это шах от...  
27 полей    14 полей    8 полей    13 полей

# Шахматная доска. Рокировка. Шах, мат и пат.

## Задание 1

**Как ходит слон?** Выберите один из 3 вариантов ответа:

- По горизонталям и вертикалям
- По диагоналям
- На одно поле в любом направлении

Ответ: 2

## Задание 2

**Если пешка дойдёт до последней горизонтали, в какую фигуру она может превратиться?** Выберите один из 3 вариантов ответа:

- В ферзя
- В коня
- В любую фигуру, кроме короля

Ответ: 3

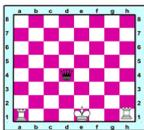
## Задание 3

**Что такое шах?**

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Нападение на короля
- Нападение на короля, от которого нет защиты
- Снятие короля с доски

Ответы: 1



## Задание 4

**В позиции на диаграмме...**

- Могут сделать длинную рокировку
- Могут сделать рокировку в любую сторону
- Не могут сделать рокировку ни в одну сторону
- Могут сделать любую рокировку

Ответы: 3

## Задание 5

**В предложенной позиции**

- Чёрный король находится под шахом
- Чёрному королю объявлен мат
- Одна из чёрных пешек может побить белого коня
- Белый король находится в патовом положении

Ответы: 1 и 3



## Задание 6

**Что такое мат?**

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Нападение на короля
- Нападение на короля, от которого нет защиты
- Снятие короля с доски

Ответы: 2

## Задание 7

**Единственная шахматная фигура, которая может перепрыгивать через другие фигуры - ЭТО...** Выберите один из 5 вариантов ответа:

- Ферзь
- Ладья
- Слон
- Конь
- Пешка

Ответы: 4

## Задание 8

**Единственная шахматная фигура, которая бьёт не так, как ходит** Выберите один из 5 вариантов ответа:

- Ферзь
- Ладья
- Слон
- Конь
- Пешка

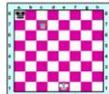
Ответы: 5

## Задание 9

**Для правильной расстановки перед началом игры, необходимо:** Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- Расположить доску так, чтобы угловое поле по правую руку от игрока было белым
- Сначала расставить пешки, а потом фигуры
- Поместить каждого из королей на поле того же цвета, что и король
- Расположить белые фигуры на первой и второй горизонтали, а чёрные - на седьмой и восьмой горизонтали

Ответы: 1 и 4



## Задание 10

**В предложенной позиции на доске:** Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Чёрным объявлен мат
- Чёрным объявлен шах
- Чёрные находятся в положении пат

Ответы: 3

# Шахматная нотация. Ценность фигур

## Задание 1

**Какие поля обозначены крестиком на доске?**

- a5
- b3
- d5
- f6

Ответ: 2 и 5



## Задание 2

**Сколько ходов возможно сделать черными фигурами из начальной позиции (то есть, сколько существует вариантов первого хода)?**

- 10
- 12
- 20
- 32

Ответы: 20



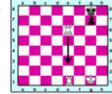
## Задание 3

**Как записывается ход указанный на рисунке, с помощью краткой шахматной нотации?**

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Лe3
- Лb3
- Лa3

Ответ: 2



## Задание 4

**Что дороже, король или два ферзя?**

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Король
- Два ферзя
- Ценность короля нельзя сравнивать с ценностью других фигур

Ответы: 3

## Задание 5

**Запишите положение чернопольных слонов**

Ответ: Сс1 и Сb8



## Задание 6

**Запишите положение белых фигур:**

- Король - Кe1
- Ладья - Л-c3
- Слон - С-d3
- Конь - К-g7



## Задание 7

**Как записывается ход, указанный на рисунке, с помощью краткой шахматной нотации?**

- Кe5
- Q-e5
- Ke5
- K3-e5

Ответ: 3



# Матование короля

## Задание 1

**Выберите случаи, в которых на доске будет зафиксирована ничья**

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- На доске остались два короля и чёрный конь
- На доске остались два короля и белая пешка
- На доске остались два короля и два белых слона
- На доске пат

Ответы: 1 и 4

## Задание 2

**Какой ход, из предложенных, является наилучшим в данной позиции?**

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- Фh6
- Фg6
- Крe7
- Фe7

Ответ: 3



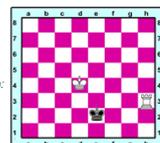
## Задание 3

**Какой ход, из предложенных, является наилучшим в данной позиции?**

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Лh3
- Лh2
- Крe4

Ответ: 1

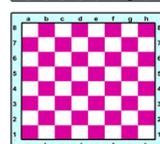


## Задание 4

**Кроме короля у вас остались конь и чернопольный слон, а у соперника только король. В какой угол можно отвести короля, чтобы поставить мат?**

Выберите несколько из 4 вариантов ответа: 1) a8 2) a1 3) h1 4) h8

Ответы: 2 и 4



# Фигура против пешки

## Задание 1

**У вас остался слон, а у противника пешка, причём ваш король далеко от пешки. Что нужно сделать?**

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- Пытаться поставить мат слону
- Подвести короля и попытаться поставить мат королём и слоном
- Стараться уничтожить пешку слоном, взяв под контроль поле перед ней
- Пытаться преследовать неприятельского короля шахами

Ответ: 3

## Задание 3

**Как следует сыграть чёрным в предложенной позиции?**

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Kr1
- Kr11
- f1f

Ответ: 2



## Задание 2

**В предложенной позиции, как можно сыграть белым, чтобы не упустить выигрыш?**

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- Фb5
- Фa4
- Фb1
- Фd3
- Фa1

Ответы: 1 и 4



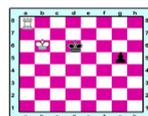
## Задание 4

**Какой ход белых, в данной позиции, является наилучшим, среди предложенных?**

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Лg8
- Лg8
- Лa1

Ответы: 2



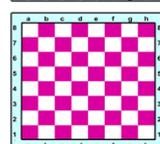
## Задание 5

**Соперник ведёт пешку в ферзи, поддерживая её своим королём, а ваш король далеко от пешки, и вы боретесь с пешкой конём. Конь не может самостоятельно заблокировать пешку, если она будет находиться на вертикали...**

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- a
- c
- f
- h

Ответ: 1 и 4



# Силовые методы в шахматах

## Задание 1

**Что из перечисленного является силовым методом в шахматах?**

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- Угроза
- Мат
- Жертва
- Размен
- Повушка

Ответ: 1 и 3 и 4

## Задание 2

**Что такое жертва в шахматах?**

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Это отвлечение какой-либо неприятельской фигуры ценой потери пешки
- Это ход, при котором более ценная фигура отдается за менее ценную (или за позиционную компенсацию)
- Это потеря фигуры, ради того хода, который нужно сделать именно сейчас

Ответ: 2

## Задание 3

**В каких случаях белые выигрывают качество?**

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- Белые меняют ферзя на ладью
- Белые меняют коня на ладью
- Белые меняют слона на ладью
- Белые меняют слона на два пешки
- Белые меняют ферзя на два слона и коня

Ответ: 2 и 3

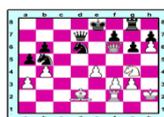
## Задание 4

**Какой ход, в данной позиции, является лучшим, среди предложенных?**

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- Сa5
- Фa7
- e5
- Ke5

Ответ: 2



## Задание 5

**Что такое "силовой метод" в шахматах?**

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Это ход, который оказывает психологическое воздействие на соперника
- Это ход, с помощью которого выигрывается пешка или фигура
- Это ход, вынуждающий соперника сделать какой-либо ход

Ответ: 3

## Задание 6

**В данной позиции лучшим ходом за чёрных среди предложенных является...**

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- Лe4
- Фa4
- h6

Ответ: 1



# Атака на короля

## Задание 1

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 3

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 2

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 4

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 5

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 6

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 7

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 9

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 8

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 10

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 11

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Задание 12

Найдите лучший ход за белых и запишите его с помощью шахматной нотации БЕЗ обозначения взятия, шаха или мата (например, Фe3 - независимо от того, забрал ферзь какую-то фигуру, объявил шах или мат).

Запишите ответ:



## Контрольное тестирование по теме «Конь»



Шахматы — это по форме игра, по содержанию — искусство, а по трудности овладения игрой — наука.  
(Гиршман Петрссон, 8-й чемпион мира по шахматам).

- 
- 
- 

МКОУ «Историческая СОШ»  
Областной конкурс «Балетный конкурс»  
Нележаева «Исторический контроль»  
Кочнев Михаил, Зайцев Павел  
Учитель математики, высшая квалификация категории



Шахматы 1 класс  
Проверочный тест по теме «Ладья»

МКОУ «Историческая СОШ»  
Кочнев М.П.