

Управление образования администрации
муниципального образования Кандалакшский район
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №10»
г. Кандалакша Мурманская область
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
протокол № 9 от 29.03.2022 г.



Программа внеурочной деятельности
физкультурно – спортивной направленности
«Шахматы».

Возраст обучающихся 7-18 лет
Срок реализации 1 год.
Автор-составитель программы:
педагог дополнительного образования
Хайрулина А.В.

Кандалакша
2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность – **физкультурно-спортивная.**

Уровень программы – **стартовый.**

Нормативно – **правовая база разработки и реализации программы.**

Программа физкультурно- спортивной направленности «**Шахматы**» (далее - Программа) составлена на основе нормативных документов, регламентирующих работу учреждения дополнительного образования, в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», постановлением Главного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Актуальность, педагогическая целесообразность реализации Программы связана с развивающим и воспитательным потенциалом шахмат как вида деятельности. Помимо интеллектуально-физических нагрузок, обеспечивающих физическое развитие, занятия шахматами способствуют развитию памяти, внимания, мышления, воспитанию трудолюбия, волевых качеств и сильных черт личности.

Цель и задачи программы

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

Задачи программы:

Обучающие:

- освоение знаний о физической культуре и спорте в целом, истории развития шахмат;
- освоение базовых основ шахматной игры, возможностей шахматных фигур, особенностей их взаимодействия с использованием интеллектуально-спортивных подвижных игр;
- овладение приемами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приемами в типовых положениях;
- освоение принципов игры в дебюте, методов краткосрочного планирования действий во время партии;
- обучение новым двигательным действиям средствами шахмат и использование шахматной игры в прикладных целях для увеличения двигательной активности и оздоровления;
- обучение приемам и методам шахматной борьбы с учетом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

Развивающие:

- формирование представлений об интеллектуальной и физической культуре вообще и о шахматах в частности;
- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных, эмоциональных и двигательных проявлений;
- формирование установки на ведение здорового образа жизни;
- формирование культуры движений, обогащение двигательного опыта интеллектуально-спортивными подвижными играми, как средствами шахмат, так и физическими упражнениями с общеразвивающей направленностью.

Воспитательные:

- приобщение к самостоятельным занятиям интеллектуальными и физическими упражнениями, играм и использованию их в свободное время;

- воспитание положительных качеств личности, привитие навыков коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- воспитание у детей устойчивой мотивации к интеллектуально-физкультурным занятиям.

Адресат программы: учащиеся, желающие заниматься шахматами.

Форма реализации программы: очная.

Срок освоения программы: 1 год.

Формы организации занятий: групповая.

Возраст учащихся: 7-18 лет.

Режим занятий: 34 часа - 1 раз в неделю по 1 академическому часу (40 минут).

Виды занятий: лекции, практические занятия, открытые уроки, конкурсы, соревнования.

Количество учащихся: минимальное количество – 10 человек, максимальное количество – 12 человек.

Ожидаемые результаты обучения

Личностные результаты

- формирование чувства прекрасного на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- умение управлять своими эмоциями;
- проявление дисциплинированности, внимательности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей;
- владение навыками творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты

Познавательные условия учебной деятельности:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в шахматной игре;
 - овладение способом структурирования знаний в области шахмат;
 - овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
 - овладение способом поиска необходимой информации;
 - умение совместно с преподавателем ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
 - овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
 - умение строить логические цепи рассуждений;
 - умение анализировать результат своих действий;
 - умение воспроизводить по памяти информацию;
 - умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

Коммуникативные условия учебной деятельности:

- 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 доносить свою позицию до других;
- умение учитывать позицию партнера (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с преподавателями, сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Регулятивные условия учебной деятельности:

- 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 её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты

- формирование знаний об истории развития шахмат, о их роли и значении в жизнедеятельности человека, в физической культуре и спорте;
- формирование знаний о терминологии шахматной игры, о функциональном смысле и направленности действий при закреплении изученного шахматного материала в двигательной активности;
- формирование знаний и умение 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;
- формирование знаний о шахматных фигурах: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- формирование знаний о правилах хода и взятия каждой фигуры;
- формирование умений ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- формирование умения правильно расставлять фигуры перед игрой и располагать шахматную доску между партнерами;
- формирование знаний о рокировке короля, объявлении шаха, постановке мата и умения решать элементарные задачи на мат в один ход;
- формирование знания о технике матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- формирование умения записывать шахматную партию;
- формирование умения играть целую шахматную партию с соперником от начала и до конца с записью своих ходов и ходов соперника, умений пользоваться основными тактическими приёмами в шахматной игре.

Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		Всего часов	Форма контроля
		Теория	Практика		
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	-	1	опрос
2.	Шахматная доска – поле шахматных сражений. Шахматная нотация.	2	3	5	игра
3.	Шахматные фигуры. Первое знакомство. Благородные пешки черно-белой доски.	1	1	2	опрос

4.	Король – самая важная, главная фигура.	1	2	3	опрос
5.	Ладья, слон и конь, ферзь.	1	2	3	опрос
6.	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Виды шахов.	1	2	3	опрос
7.	Мат – цель игры. Техника «матования» одинокого короля. Виды матов.	1	2	3	опрос
8.	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и основные принципы дебюта.	1	3	4	опрос
9.	Общая теория шахматных окончаний. Ничейные и выигрываемые позиции.	1	2	3	конкурс по решению задач
10.	Основные тактические приёмы в шахматной партии. Цель тактических приёмов.	1	2	3	турнир
11.	Шахматные турниры, викторины, конкурсы.	--	4	4	соревнования
Итого:		11	23	34	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие. Техника безопасности (1 час).

Теория: содержание и режим занятий; инструктаж по технике безопасности (правила техники безопасности, правила противопожарной безопасности, правила дорожного движения, правила поведения в чрезвычайных ситуациях, правила безопасности на водоёмах).

2. Шахматная доска – поле шахматных сражений. Шахматная нотация (5 часов).

Теория – 2 час: знакомство с основными понятиями: горизонтали, вертикали, диагонали, центр, фланги, углы, игры.

Практика – 3 час.

Дидактические игры и задания

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

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

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например, «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». Определяется диагональ. (Например, «Диагональ e1 — a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

Шахматная нотация. Запись ходов в партии. Условные обозначения (тайнопись).

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

3. Шахматные фигуры. Первое знакомство. Благородные пешки черно-белой доски (2 часа).

Теория – 1 час. Название шахматных фигур и правила их ходов.

Практика – 1 час. «Тронул — ходи!». Белая и черная армии. «Маленькая, да удаленькая. Всю доску прошла — фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила. «Подножка» (правило - взятие на проходе).

4. Король — самая важная, главная фигура (3 часа).

Теория – 1 час. Ход Короля.

Практика – 2 часа. И Король в поле воин (взятие).

5. Ладья, слон и конь, ферзь (3 часа).

Теория –1 час. Прямолинейная, бесхитростная. Ход, взятие.

Слон.

Теория: ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Где сильнее: на краю, в центре, в углу? Легкая и тяжелая фигура.

Конь.

Теория. «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила. Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк.

Ферзь

Теория. «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя. Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол.

Практика – 2 часа. Ладья против слона. Игра конем на усеченной доске. Центр, край, угол.

Конь против ферзя, ладьи, слона. Ферзь против ладьи, слона

6. Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Виды шахов (3 часа).

Теория – 1 час. Что такое шах. Понятие о шахе.

Практика – 2 часа. Шах ферзем, ладьёй, слоном, конем, пешкой.

7. Мат – цель игры. Техника матования одинокого короля. Виды матов (3 часа).

Теория – 1 час. Понятие шахматного термина «мат». Мат - цель шахматной игры.

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

Практика – 2 часа. Король и ладья против короля.

8. Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и принципы дебюта (4 часа).

Теория – 1 час. Начало шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Правила и принципы дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Основная цель дебюта.

Практика – 3 часа.

Определить слабые и сильные стороны в разыгранном дебюте. Дебютные ошибки.

9. Общая теория шахматных окончаний. Ничейные и выигрываемые позиции (3 часа).

Теория – 1 час: типичные ничейные позиции. Правила игры в ничейных позициях. Выигрываемые позиции. Правила реализации преимущества.

Практика – 2 часа.

Дидактические игры и задания

Решение шахматных задач на достижение ничьи и на выигрыш.

10. Основные тактические приёмы в шахматной партии. Цель тактических приёмов (3 часа).

Теория – 1 час: «Вилка», связка, двойной и скрытый шах. Две основные цели постановки тактических приёмов. Выигрыш материала и постановка мата (пата).

Практика – 2 часа.

Дидактические игры и задания: создать этюдную композицию для постановки мата (пата). Добавить фигуру на доску для достижения победы или ничьи.

11. Шахматные турниры, викторины, конкурсы - (4 часа).

Практика – 4 часа: викторина на лучшее знание шахматных правил, конкурс, шахматное многоборье. Участие в соревнованиях и турнирах.

Комплекс организационно-педагогических условий

Ресурсное обеспечение программы

Материально-техническое обеспечение. Спортивное оборудование и инвентарь:

- кабинет для занятий;
- шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей);
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шахматные часы;
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;

- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек»;
- цветные карандаши, фломастеры;
- бумага для рисования, краски.

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, разрезная шахматная доска, демонстрационная шахматная доска и фигуры, комплекты шахмат.

Условия реализации программы.

Кадровое обеспечение: педагог, умеющий играть в шахматы, имеющий высшее педагогическое образование, занимающийся самообразованием и способный привлечь к занятиям детей.

Информационное обеспечение: методические пособия, методические разработки занятий, методическая литература.

Информационно-методическое обеспечение

Приемы усложнения:

- изменение темпа, ритма учебной деятельности;
- ввод новых условий в ранее изученное упражнение (задачу);
- изменение техники выполнения задания (найти наиболее короткий путь к выигрышу);
- изменение сложности задания, замена на более сильного соперника.

Методическое обеспечение программы

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**. Применяется:

- при знакомстве с шахматными фигурами.
- при изучении шахматной доски.
- при обучении правилам игры.
- 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 шахматной игры, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции — мотив — идея — расчёт — ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

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

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

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает обучающемуся выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение

самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Авербах Ю.Л., Шахматные окончания (3-х томах) ФиС, 1956,1962.
2. Алаторцев В., Болеславокий И., Рохлин Я. по шахматам И., 1965.
3. Батуринский В. Д. Шахматное творчество (в 3-х томах). И.. ФиС, 1965, 1966, 1968.
4. Бондаревский И. З. Борис Спасский штурмует олимп, 1969.
5. Бронштейн Д.И. Международный турнир гроссмейстеров., ФаиС, 1960.
6. Васильев В.Л. Жизнь шахматиста, Время, Аяаостан;1959.
7. Голинищев В. Программа подготовки шахматистов 3 -1 разрядов. Издание ВПК. М., 1969,1971, 1974,
8. Зак В.Г. "Ласкер". М., ФиС, 1963.
9. Зак Г. О маленьких для больших. М., ДО, 1973.
- 10.Капабланка Х-Р. Учебник шахматной игры. П., ФиС, 197В.
11. Капабланка Х-Р. Последние шахматные лекции. М, ФЛ, 1577.
12. Каражан Ю.И. Основы судейства в шахматах Л., "Советская Россия" 1974.
13. Карпов А.Е. Избранные партии. П., ФиС, 1978.
14. Кобленц А.Н, Школа шахматной игры. Рига, 1962.
15. Котов А.А. Александр Алёхин П., «1С, 1973.
16. Котов А.А. Тайны мышления шахматиста,, 1970.
17. Крогиус Н.В. Психологическая подготовка. М., ФИС. 1975.
18. Линдер И. У истоков шахматной культуры. Знание "1967.
19. Ионов В.Э.«1001 Шахматная задача» М.2016.
20. Мультияров В.И. «Уроки мудрой игры» Р-на Дону, 2008.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ

1. Журавлев Н.И. Шаг за шагом. ФиС, 1986.
2. Пожарский В.А. Шахматный учебник. 1996.
3. Лисицын Г.М. Первые шаги в шахматном искусстве. Лениздат, 1960.

Приложение №1

Дидактические игры

Горизонталь. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски (например, пешками).

Вертикаль и горизонталь. То же самое, но заполняется одна из названных линий.

Кто быстрее и без ошибок! Соревнование на начальную расстановку фигур с соблюдением правила: «Ферзь любит свой цвет».

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

Да и нет. Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

Игра на уничтожение. Важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Один в поле воин. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

Угадай-ка. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

Лабиринт. Белая фигура должна попасть в ракету, которая находится на определенном поле шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

Перехитри часовых. Белая фигура (разведчик) должна достичь ракеты, которая расположена на определенном поле шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, охраняемые часовыми. Очень ответственная игра, ведь разведчика часовой может ранить или убить (срубить).

Кратчайший путь. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенного поля шахматной доски, где расположена ракета.

Что общего? Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, чем они похожи друг на друга? Чем отличаются? (цвет, форма).

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

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

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

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

Выиграй фигуру. Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

Рокировка. Можно ли рокировать в тех или иных положениях.

Лай шах. Требуется объявить шах неприятельскому королю.

Защита от шаха. Белый король должен защититься от шаха.

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

Пять шахов. Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

Шах или пат. Нужно определить мат или пат на шахматной доске.

Мат или не мат. Приводится ряд положений, в которых дети должны определить, дан ли мат черному королю.

Мат в один ход. Требуется объявить мат черному королю.

Защита от шаха. Найти наилучшую защиту от шаха.

Мат в один ход. Найти мат в один ход за белых и за черных.

Защитись от мата. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

Преврати пешку. В какую фигуру должна превратиться пешка, чтобы объявить мат, пат.

Упавший король. Королю объявили мат (пат), но он свалился с доски. Угадай, где он стоял.

На крайнюю линию. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

Мат ладьей и королем. Задание: оттеснить короля на крайнюю линию и поставить мат.

Свяжи фигуру. Как связать заданную фигуру.

Развяжи фигуру. Каким способом можно развязать фигуру.

Напали на фигуру. Какой способ нападения на заданную фигуру можно использовать, чтобы ее выиграть.

Ограничение подвижности. Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

В угол. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

Защити фигуру. Найти наилучший способ защитить фигуру.

Двойной удар. Найти двойной удар, ведущий к выигрышу материала.

Лучший ход. Дана игровая позиция. Требуется найти наилучший ход за белых или за черных.

Задержи пешку. Как черным задержать движение белой пешки.

Жертва. Пожертвуй фигуру ради выигрыша.

Вопросы для тестирования учащихся по шахматам.**Вариант 1.**

1.

2. Шахматы в древности назывались:

А) Только чатуранга; Б) Только шатрандж; В) Чатуранга и шатрандж.

3. На шахматной доске имеются следующие линии:

А) горизонтали, вертикали и параллели;

Б) горизонтали, вертикали и диагонали;

В) вертикали, параллели и диагонали.

4. Количество полей в горизонталях и вертикалях:

А) 6; Б) 8; В) 10.

5. В самых длинных больших диагоналях всего полей:

А) 8; Б) 10; В) 16.

6. В самых коротких диагоналях всего полей:

А) 1; Б) 2; В) 3.

7. Центр шахматной доски имеет форму:

А) прямоугольника; Б) квадрата; В) ромба.

8. В каждой армии белых и черных насчитывается фигур:

А) по 16; Б) по 20; В) по 32.

9. В начальном положении у белых и у черных имеется - пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей:

П Л С К Ф Кр

А) 8, 2, 2, 2, 1, 1;

Б) 8, 2, 2, 2, 2, 1;

В) 8, 2, 2, 2, 2, 2.

10. Можно ли ставить на одно поле две пешки или по две фигуры:

А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

11. На поле какого цвета стоит черный ферзь в начальной позиции:

А) белого; Б) любого; В) черного.

12. За сколько ходов ладья obeжит вокруг шахматной доски, двигаясь только по углам:

А) за 4; Б) за 8; В) за 16.

13. Может ли слон обойти все поля шахматной доски:

А) да; Б) нет; В) может, из начального положения.

14. Ходит ли черный белопольный слон по белым диагоналям:

А) да; Б) нет; В) ходит из начальной позиции.

15. Может ли ферзь обойти шахматную доску:

А) нет; Б) да.

16. Сколько ферзей может быть на шахматной доске:

А) один; Б) девять; В) сколько угодно.

Вопросы для тестирования учащихся для групп НП – 1 по шахматам.**Вариант 2.****1. Сколько различных ходов может сделать конь из центра доски:**

А) 2; Б) 4; В) 8.

2. Может ли пешка прыгнуть через одно поле:

А) да; только из начального положения; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

3. Может ли пешка брать на проходе слона:

А) да; Б) нет.

4. На сколько сторон может бить пешка:

А) на одну; Б) на две.

5. Превращается ли пешка в короля:

А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

6. Может ли король вычертить своими ходами квадрат и треугольник:

А) да; Б) нет; В) только квадрат.

7. Какая фигура другого цвета не может стоять рядом с такой же фигурой:

А) ферзь; Б) ладья; В) король.

8. Какая фигура всегда останется на доске до конца игры:

А) ферзь; Б) конь; В) король.

9. Шах – это:

А) нападение на короля противника;

Б) взятие короля противника;

В) приближение к королю противника.

10. От шаха каких фигур королю нельзя закрыться:

А) от ферзя и ладьи; Б) от пешки и коня; В) от ферзя и слона.

11. Мат – это:

А) шах, от которого можно закрыться;

Б) шах, от которого нет защиты;

В) шах, от которого можно отступить.

12. Партия заканчивается в ничью:

А) из-за потери фигуры или пешки;

Б) из-за шаха или мата;

В) из-за вечного шаха или пата.

13. Стоит ли король под шахом при пате:

А) нет; Б) да.

14. Можно ли проводить рокировку, когда король стоит под шахом:

А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

15. Где в записи допущена ошибка:

А) Ферзь – Ф; Б) Ладья – Л; В) Король – К; Г) Слон – С.

Критерии оценки результата (баллы):

14 - 15 – отлично;

12 – 13 – хорошо;

8 - 11 – удовлетворительно;

0 - 7 – плохо.

Приложение №3

Викторина по шахматам

	Правила	Ходы фигурами	Позиции (ситуации)	Тактические приёмы
10				
20				
30				
40				

	Правила	Ходы фигурами	Позиции (ситуации)	Тактические приёмы
10				
20				
30				

40				
----	--	--	--	--

	Правила	Ходы фигурами	Позиции (ситуации)	Тактические приёмы
10				
20				
30				
40				

Вопросы для викторины.

Правила.

1. Может ли король объявить шах другому королю?
2. Может ли быть на доске в ходе партии три слона одинакового цвета?
3. Можно ли сделать рокировку, если ладья пересекает битое поле?
4. В какую фигуру может превратиться пешка?

Ходы фигурами.

1. Что должен сделать игрок если его королю поставили шах? (сдаться, уйти королём на другое поле, закрыть короля другой фигурой, сделать рокировку).
2. На сколько полей может ходить конь в центре?
3. Какая фигура самая главная, но не самая сильная?
4. Может ли пешка пойти по диагонали на пустое поле при этом взяв пешку соперника?

Ситуации.

1. Как называется ситуация, когда нет угрозы королю, но нельзя ходить ни одной фигурой?
2. Можно ли поставить мат королём и слоном?
3. Можно ли поставить мат королём и ладьёй?
4. Можно ли поставить мат при превращении пешки в фигуру?

Тактические приёмы.

1. Как называется приём, при которой идёт нападение двумя своими фигурами на две фигуры соперника?
2. Как называется приём, при котором одна фигура держит на привязи две фигуры соперника?
3. Как называется приём, при котором делается шах не ходящей фигурой?
4. Как называется приём, при котором фигура соперника вынуждена отойти от защищаемого поля?