

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР № 4»**

**ЭНГЕЛЬССКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

413163, Саратовская область, Энгельсский район, с. Красный Яр, ул. Гагарина, 2  
тел. (8453) 77-67-02

Принята  
Педагогическим советом  
протокол № 10 от 22.05. 2025 г.

Утверждаю  
Директор МАОУ «Образовательный центр № 4»

приказ от 27.05. 2025 г. № 10509.

 И.В Самойлова



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Шахматы»**

Направленность: физкультурно-спортивная  
Срок реализации: 1 год (72 часов)  
Возраст детей: 12-15 лет

Щербин Артем Александрович  
педагог дополнительного образования

2025 г.

## **1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы**

### **1.1 Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» физкультурно-спортивной направленности, составлена в соответствии с Положением о дополнительном образовании муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Образовательный центр № 4» (приказ № 14 от 29.04.2022 г.) Энгельсского муниципального района Саратовской области.

**Направленность программы:** физкультурно-спортивная.

**Новизна данной программы** заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточки, шахматные этюды и задачи), активизирующего общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (написание рефератов и докладов по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана, адаптированного к условиям школы.

**Актуальность программы** состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга обучающихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

**Особенностью программы** является ее индивидуальный подход к обучению обучающегося. Индивидуальный подход заложен в программу. Он имеет два главных аспекта. Во-первых, воспитательное взаимодействие строится с каждым юным шахматистом с учётом личностных особенностей. Во-вторых, учитываются знания условий жизни каждого обучающегося, что важно в процессе обучения. Такой подход предполагает знание индивидуальности обучающихся с включением сюда природных, физических и психических свойств личности.

**Адресат программы:** обучающиеся в возрасте от 12 до 15 лет.

**Возрастные особенности адресата программы:** Подросток находится на рубеже возрастов. Он уже не в детстве, но еще не вступил в юность. Сама пограничность положения носит неустойчивый характер, что влечет за собой массу противоречий и трудностей. То, что побуждало учащегося активно учиться и познавать новое уже не актуально, а дальние перспективы еще не доступны. Увлеченность - одна из особенностей, характерных данному возрасту. Подросток в этот период очень активно проявляет себя во внеурочной деятельности. У него масса интересных для него дел, что оставляет мало времени для подготовки к учебной деятельности. Ярко проявляют себя подросток в играх. Подвижные игры с элементами соперничества становятся излюбленным занятием школьников. Также важное место занимают и интеллектуальные игры, такие как шахматы.

Все обозначенные возрастные психологические особенности были учтены при разработке при разработке данной образовательной программы.

**Сроки реализации:** 9 месяцев

**Объем программы:** 72 часа

**Форма обучения:** очная

**Режим работы:** 1 раз в неделю по 2 часа

**Количество обучающихся в группе:** 12 -17 человек

**Принцип набора в группу:** свободный

## **1.2 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:**

#### *обучающие:*

– формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);

#### *развивающие:*

– развитие ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);

#### *воспитательные:*

– воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

## **1.3 Планируемые результаты**

В процессе реализации дополнительной общеразвивающей программы ожидаются следующие результаты:

#### *Личностные:*

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

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

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

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

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

#### *Регулятивные:*

– Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

– Проговаривать последовательность действий.

- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
  - Учиться работать по предложенному учителем плану.
  - Учиться отличать верно, выполненное задание от неверного.
  - Учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
- Познавательные:**
- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
  - Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
  - Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
  - Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
  - Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

**Коммуникативные:**

- Донести свою позицию до других.
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметные:**

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту
- своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии
- знать правила хода и взятия каждой из фигур
- лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,

- взятие на проходе,
  - превращение пешки.
  - принципы игры в дебюте;
  - основные тактические приемы;
  - термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
  - находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
  - точно разыгрывать простейшие окончания.

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

## **1.4Содержание программы**

### **1.4.1Учебный план**

Первый год обучения (72 часа из расчета 2 часа в неделю)

	Тема (Раздел)	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1	Шахматная доска	10	3	7	тест
2	Шахматные фигуры	36	6	30	Практическая работа
3	Шах	6	1	5	Практическая работа
4	Мат	10	3	7	Практическая работа
	Шахматная партия	10	2	8	Практическая работа
	Итого	<b>72</b>	<b>15</b>	<b>57</b>	

### **1.4.2Содержание учебного плана**

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

#### **Дидактические игры и задания**

- «Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- «Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- «Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

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

король.

### Дидактические игры и задания

- «Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- «Угадайка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- «Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать:  
«Секрет».
- «Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- «Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- «Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонтальми, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

### Дидактические игры и задания

- «Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

### Дидактические игры и задания

- «Игра на уничтожение» – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико- синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- «Один в поле воин». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.
- «Перехитри часовых». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
- «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
- «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
- «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

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

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

#### Дидактические игры и задания

- «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.
- «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
- «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.
- «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- «Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

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

#### Дидактические игры и задания

- «Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

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

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

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

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

## **1.5Формы аттестации планируемых результатов**

Итоговая проверочная работа (1 год обучения)

## **2Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1Методическое обеспечение:**

*Учебные пособия и книги:*

Классические и современные книги по шахматам, охватывающие теорию дебюта, мидшипиль и эндшипиль.

Учебники для начинающих, которые объясняют основные правила и стратегии.

*Онлайн-ресурсы:*

Веб-сайты и платформы для онлайн-игры (например, Chess.com, Lichess) с обучающими материалами и анализом партий.

Видеоуроки и лекции от опытных гроссмейстеров на специализированных платформах.

*Тренировочные задания:*

Задачи на тактику, которые помогают развивать умение находить комбинации и выигрывать фигуры.

Эндшпильные задачи для отработки навыков в окончательных стадиях партий.

*Анализ партий:*

Разбор собственных партий с тренером или с помощью программ для анализа (например, Stockfish).

Изучение партий известных шахматистов для понимания стратегий и тактик.

*Тренировочные турниры:*

Участие в турнирах различного уровня для приобретения опыта и повышения уровня игры.

Проведение матчей и симуляций с другими игроками для практики.

*Методические рекомендации для тренеров:*

Программы обучения для тренеров, которые помогают им эффективно обучать своих учеников.

Рекомендации по организации шахматных клубов и секций.

*Психологическая подготовка:*

Упражнения на развитие концентрации и устойчивости к стрессу.

Техники управления эмоциями во время игры

## **2.2 Условия реализации программы**

*Материально-техническое обеспечение:*

-шахматные доски с набором шахматных фигур;

-демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;

-шахматные часы;

-шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий;

-шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации;

-мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек».

*Методическое обеспечение:*

-разработки по теме

*Кадровое обеспечение:* программу реализует педагог дополнительного образования

## **2.3 Литература**

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

**Приложение к дополнительной общеразвивающей программе  
«Шахматы»**

**Календарный учебный график к программе «Шахматы»**

**на 2025-2026 уч. год**

<b>№</b>	<b>Дата</b>	<b>Тема занятий</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Форма проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
		<b>Шахматная доска ( 10ч.)</b>				
1-3	По расписанию	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	3	класс	урок	опрос
4-7		Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикаль	4	класс		тест
8-10		Диагональ, центр.	3	класс		викторина
		<b>Шахматные фигуры (36 ч.)</b>				
11-12		Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	2	класс		конкурс
13-14		Начальное положение. Расстановка фигур перед партией.	2	класс		конкурс
15-16		Ладья. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания.	2	класс	соревнование	соревнование
17-18		Ладья. Дидактические игры.	2	класс		опрос
19-20		Слон. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	2	класс		конкурс
21-22		Слон. Дидактические игры.	2	класс		тест
23-24		Ладья против слона. Дидактические задания и игры.	2	класс		опрос
25-26		Ферзь. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания.	2	класс		викторина
27-28		Ферзь. Дидактические игры.	2	класс		тест
29-30		Ферзь против ладьи и слона.	2	класс		опрос
31-32		Конь. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	2	класс		Викторина

	Дидактические задания.			
33-34	Конь. Дидактические игры.	2	класс	опрос
35-36	Конь против ферзя, ладьи, слона.	2	класс	конкурс
37-38	Пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	2	класс	соревнование
39-40	Пешка. Дидактические игры.	2	класс	опрос
41-42	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Дидактические задания и игры.	2	класс	конкурс
43-44	Король. Ход короля, взятие. Дидактические задания и игры.	2	класс	викторина
45-46	Король против других фигур	2	класс	опрос
	<b>Шах (6 ч.)</b>			
47-49	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	3	класс	проверочная работа
50-52	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания и игры.	3	класс	
	<b>Мат (10ч.)</b>			викторина
53-54	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	2	класс	опрос
55-56	Мат в один ход (простые примеры). Дидактические задания.	2	класс	тест
57-58	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур	2	класс	конкурс
59-60	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	2	класс	опрос
61-62	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	2	класс	опрос
	<b>Шахматная партия (10 час.)</b>			
63-64	Игра всеми фигурами из начального положения	2	класс	Опрос
65-68	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	4	класс	конкурс
	Демонстрация коротких партий. Игра всеми		класс	проверочная работа

69-70	фигурами из начального положения.	2			
71-72	Повторение программного материала.	2	класс	соревнование	соревновани я

## **Приложение 2**

## Вариант 1

## 1. Какая страна родина шахмат?



## 2. Сколько полей на шахматной доске?

- A) 48; B) 50;  
Б) 64; Г) 16.

### 3. Что такое диаграмма?

- А) Начальная позиция;                    В) Материальное преимущество;  
Б) Запись шахматной игры;            Г) Печатное изображение шахматной игры.

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:



5. Назови среди фигур легкую фигуру:

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



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



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

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

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



10. Запись шахматной партии называется:



11. Нападение на короля называется:



12. Укажи три способа защиты от шаха:



13. Как называется шах, от которого нет защиты:

## 14. Когда невозможна рокировка?

- А) Король и ладья уже ходили;
  - Б) Король не находится под шахом;
  - В) Король в результате рокировки не попадает под шах;
  - Г) Между ладьей и королем не находятся другие фигуры.

15. Какая шахматная фигура равнозначна слону:



16. Ценность ферзя примерно равна:



## Вариант 2

## 1. Какая страна родина шахмат?



## 2. Сколько горизонталей на шахматной доске?

- A) 16; B) 8;  
Б) 64; Г) 32.

3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?



4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:



5. Назови среди фигур легкую фигуру:

6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?



7. Фигура, которая может прерватиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали:



8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка:

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

9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:

- А) Миттельшпиль;                            В) Дебют;  
Б) Пешечный эндшпиль;                    Г) Стратегия.

10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:

- А) Рокировка;  
Б) Мат;  
В) Связка;  
Г) Стратегия.

11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов:



12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться:

- А) Миттельшпиль;  
Б) Эндшпиль;  
В) Дебют;  
Г) Начальное положение.

13. Одновременное нападение на две фигуры:

- А) Ложка;  
Б) Крышка;  
В) Вилка;  
Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король?

- А) Двойной шах;  
Б) Кованый шах;  
В) Открытый шах;  
Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура:

- А) Стратегия;  
Б) Дебют;  
В) Гамбит;  
Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

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

Ответы

**Вариант I**

- |      |                   |
|------|-------------------|
| 1) В | 10) В             |
| 2) Б | 11) Г             |
| 3) Г | 12) А, В, Г       |
| 4) В | 13) Г             |
| 5) В | 14) А             |
| 6) В | 15) Г             |
| 7) Б | 16) В             |
| 8) Б | <b>Вариант II</b> |
| 9) В | 1) В              |

2)B

7) $\Gamma$

3) $\Gamma$

8)B

4)B

9)Б

5)B

10)B

6)A