

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»


И.В. Самойлова
приказ от 27.05 2025 г. № 10509.

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 дальнейшие 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 проявляет 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 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

1.2Цель 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.

1.3Планируемые 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 задачи 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	72	15	57	

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 горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

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

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

Дидактические игры и задания

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

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

Дидактические игры и задания

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

К концу 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.

1.5 Формы аттестации планируемых результатов

Итоговая проверочная работа (1 год обучения)

2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Методическое обеспечение:

Учебные пособия и книги:

Классические и современные книги по шахматам, охватывающие теорию дебюта, мидшпиль и эндшпиль.

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 партии.

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

№	Дата	Тема занятий	Кол-во часов	Место проведения	Форма проведения	Форма контроля
		Шахматная доска (10ч.)				
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
		Шахматные фигуры (36 ч.)				
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	соревнования
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
		Шах (6 ч.)				
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		
		Мат (10ч.)			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
		Шахматная партия (10 час.)				
63-64		Игра всеми фигурами из	2	класс		Опрос
		начального положения				
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	соревнования

Вариант 1

1. Какая страна родина шахмат?

- | | |
|------------|-----------|
| А) Россия; | В) Индия; |
| Б) Китай; | Г) Тува. |

2. Сколько полей на шахматной доске?

- | | |
|--------|--------|
| А) 48; | В) 50; |
| Б) 64; | Г) 16. |

3. Что такое диаграмма?

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

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

- | | |
|----------|-----------|
| А) Конь; | В) Ладья; |
| Б) Слон; | Г) Пешка. |

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

- | | |
|-----------|-----------|
| А) Ферзь; | В) Слон; |
| Б) Пешка; | Г) Ладья. |

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

- A) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.

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

- A) Слон; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.

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

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

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

- A) Король; В) Конь;
Б) Ферзь; Г) Слон.

10. Запись шахматной партии называется:

- А) Позиция; В) Нотация;
Б) Дневник; Г) Запись.

11. Нападение на короля называется:

- A) Мат; В) Пат;
Б) Ничья; Г) Шах.

12. Укажи три способа защиты от шаха:

- А) Уничтожить фигуру, объявившую мат;
Б) Объявить перемирие;
В) Уйти от шаха;
Г) Закрыться от шаха другой фигурой.

13. Как называется шах, от которого нет защиты:

- А) Ничья; В) Пат;
Б) Рокировка; Г) Мат.

14. Когда невозможна рокировка?

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

15. Какая шахматная фигура равноценна слону:

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

16. Ценность ферзя примерно равна:

- А) Слону и коню;
- Б) Ладье и двум пешкам;
- В) Двум ладьям;
- Г) Пяти пешкам.

Вариант 2

1. Какая страна родина шахмат?

- А) Россия;
- Б) Китай;
- В) Индия;
- Г) Монголия.

2. Сколько горизонталей на шахматной доске?

- А) 16;
- Б) 64;
- В) 8;
- Г) 32.

3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?

- А) Вертикали;
- Б) Горизонталей;
- В) Диаграммы;
- Г) Диагонали.

4. Найди среди фигур тяжелую фигуру:

- А) Конь;
- Б) Слон;
- В) Ладья;
- Г) Пешка.

5. Назови среди фигур легкую фигуру:

А) Ферзь; В) Слон;

Б) Пешка; Г) Ладья.

6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле?

А) Король; В) Пешка;

Б) Конь; Г) Ферзь.

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

А) Конь; В) Ладья;

Б) Слон; Г) Пешка.

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

А) Миттельшпиль; В) Дебют;

Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

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

А) Миттельшпиль; В) Дебют;

Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.

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

А) Рокировка; В) Связка;

Б) Мат; Г) Стратегия.

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

А) Мат; В) Пат;

Б) Ничья; Г) Вечный шах.

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

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

13. Одновременное нападение на две фигуры:

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

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

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

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

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

16. Самая ценная фигура в шахматном войске:

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

Ответы

Вариант I

- | | |
|------|-------------------|
| 1) В | 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 | Вариант II |
| 9) В | 1) В |

2)B

3)Γ

4)B

5)B

6)A

7)Γ

8)B

9)Б

10)B