РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
Министерство Просвещения
Комитет образования Администрации г. Усть-Илимска
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Экспериментальный лицей имени Батербиева Муссы Мазановича»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 6819FC35E173540B4BCC06CD50088754
Владелец: Ковалев Александр Владимирович
Действителен: с 18.06.2024 до 11.09.2025

Утверждена
Приказом директора
№ 198 от «09» сентября 2024 г.

Дополнительная общеразвивающая программа
«Шахматы»

Направленность: физкультурно-спортивная

Возраст учащихся: 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор(ы) программы: Новицкий Юрий Васильевич, педагог дополнительного образования

Усть-Илимск, 2024

№ п/п	Содержание Программы	Стр.
1	Пояснительная записка	3
2	Содержание	5
3	Учебный план	7
4	Календарный учебный график	8
5	Организационно-педагогические условия реализации Программы	8
6	Формы аттестации	9
7	Оценочные материалы и иные компоненты Программы	9

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы» разработана в соответствии с действующей нормативной базой в сфере дополнительного образования детей:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 25.12.2018 г.) «Об образовании в Российской Федерации».

-Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утв. приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 (вступил в силу с 01.03.2023)

Актуальность программы базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий творческой самореализации детей, их социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, воспитывает усидчивость, самообладание, психологическую устойчивость, рациональность; развивает логическое мышление. Шахматы способствуют формированию здорового образа жизни, воспитывают волю к победе, выдержку, сосредоточенность и другие качества, необходимые человеку. Программа содержит профориентационную составляющую, в которую входят формирование универсальных компетенций (коммуникативных, учебно-познавательных, информационных, личностного самосовершенствования) и связанными с ними (компетенциями) профессиями в области математики, физики, науки и т.п.

Обучение по данной программе обладает и мощным воспитательным потенциалом. Дети, участвуя в соревнованиях, играх, учатся взаимному уважению, преодолению психологических и коммуникативных сложностей. В ходе реализации программы они знакомятся со спортивным сообществом, что положительно сказывается как на общекультурном, так и духовно-нравственном развитии.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

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

Задачи:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;
- умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- овладение навыками игры в шахматы.
- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)
- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Возраст учащихся: 7-11 лет

Объем Программы: 74 часа

Нормативный срок освоения Программы: 1 год.

Форма обучения по Программе: очная.

Планируемые результаты:

Учащиеся будут знать:

- базовые навыки стратегии, тактики и техники шахматной игры;
- приемы игры в миттельшпиле, закономерностей эндшпиля;

- иметь знания, умения и навыки в турнирной практике;
- знать историю шахматной игры;
- уметь самостоятельно работать с шахматными источниками.
- проявлять мышление в процессе анализа партий, решения задач и этюдов и т.п.;
- проявлять развитое внимание, особенно концентрацию, устойчивость и переключаемость в процессе шахматной игры;
- проявлять хорошую память в шахматной теории;
- иметь навыки пространственного ориентирования в процессе работы с шахматной доской;
-проявлять познавательный интерес в процессе погружения в мир шахмат и его историю.

Дети будут уметь:
- различать и называть шахматные фигуры;
- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- владеть основными шахматными терминами.

2. СОДЕРЖАНИЕ

1. Шахматная доска (4ч)

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 (2 ч)

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 (4 ч)

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 (32 ч)

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 (18 ч)

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 (14 ч)

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.

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

«Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.

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

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Раздел	Всего часов	Теория	Практика	Форма аттестации
Шахматная доска	4	2	2	
Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Дидактические игры и задания	2	2		
"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).	1	1		
"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски. "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из	1	1		

диагоналей шахматной доски.				
Шахматные фигуры	2	1	1	
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.	1		1	
"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".	1		1	
Начальная расстановка фигур	4	2	2	
Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет";	2		2	
связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.	2		2	
Ходы и взятие фигур	32	2	30	
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.	10		10	
"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса	5		5	
"Один в поле воин", "Лабиринт".	5		5	
"Перехитри часовых".	2		2	
"Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля", "Атака неприятельской	10		10	

фигуры, "Двойной удар, "Взятие"."Защита				
Цель шахматной партии	18	8	10	
Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания	3		3	
"Шах или не шах".	3		3	
"Дай шах".	3		3	
"Пять шахов	3		3	
"Мат или не мат".	3		3	
"Первый шах".	3		3	
Игра всеми фигурами из начального положения	14	4	10	
	74 часов	19	55	зачётная работа

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Занятия начинаются 9 сентября 2024 года, окончание - 30 мая 2025 года.
Программа рассчитана на 1 год обучения.
Количество занятий в неделю - 2 часа.
Всего часов в учебном году – 74 часа.

Учебный период	Количество учебных часов
1 учебный период с 2.09 по 26.10	16
Осенние каникулы с 27.10 по 04.11	2
2 учебный период с 5.11 по 28.12	16
3 учебный период с 8.01 по 14.02	12
Зимние каникулы с 16.02 по 23.02	12
4 учебный период с 24.02 по 04.04	6
Весенние каникулы с 6.04 по 13.04	12
5 учебный период с 14.04 по 30.05	6
ИТОГО	74 часа

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. Учебно-методическое обеспечение реализации Программы

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяется при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, 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 - 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 ребенок проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (само-стоятельное 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 ребенку 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: 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 эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в соревновательной обстановке.

5.2 Список литературы, необходимый для реализации программы

1. Агафонов А.В. Шах и Мат. Задачи для начинающих. - Казань, Учебноеиздание. 2010.
2. Бретт Н. Как играть в шахматы – М.: Слово, 2009.
3. Гулиев, С. РШД.ВШМ.Владимир Крамник.Избранные партии 14-го чемпионата мира по шахматам / С. Гулиев. - Москва: Мир, 2015. - 343 с.

5.3. Интернет-ресурсы и электронные ресурсы

http://www.shahmatik.ru/

http://chessdeti.ru/articles/obuchenie-shahmatam.html

https://chessrussian.ru/article/kak-nauchitsya-igrat-v-shakhmaty/

5.4. Оснащение и оборудование

- набор шахмат – 10шт.;
- магнитная шахматная доска- 1 шт.;
- магнитные шахматные фигуры – 1 набор;
- портреты гроссмейстеров – 1 набор;
- стенды информационные – 2 шт.;
- шахматные часы – 5 шт.;

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Текущий контроль усвоения материала планируется осуществлять путем устного опроса, собеседования, анализа результатов деятельности, самоконтроля, индивидуального устного опроса и виде самостоятельных, практических и творческих работ.

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные модели, сцены и т.п.), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса.

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ИНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ПРОГРАММЫ

Предметом оценивания по программе являются: набор основных знаний, умений, практические навыки по программе; универсальные учебные действия; важнейшие личностные свойства учащегося.

Для определения достижения учащимися планируемых результатов используются следующие диагностические методики:

Для определения результативности освоения программы используются следующие виды аттестации:

- входной контроль – оценка исходного уровня знаний перед началом образовательного процесса, проводится с целью определения уровня развития детей;
- текущий контроль – оценка качества усвоения обучающимися учебного материала, отслеживание активности обучающихся;
- промежуточный контроль – оценка качества усвоения обучающимися учебного материала по итогам учебного периода (этапа/года обучения);
- итоговый контроль – оценка уровня достижений обучающимися по завершении освоения программы с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей: заключительная проверка знаний, умений, навыков.

Для *входного контроля* используются следующие формы: беседа, собеседование, практическое задание на определение умений и навыков.

Текущий контроль проводится по завершению разделов и тем. Формами текущего контроля являются: наблюдение, решение задач, устные опросы, итоги турниров.

Промежуточный контроль проводится 1 раз в полугодие. Формами промежуточного контроля являются контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров).

Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе. Формой итогового контроля являются контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров).

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, свидетельство(сертификат), протоколы соревнований.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Ответы на контрольные вопросы, турнирные таблицы.

Приложение1

Методический материал

Тема: Сравнительная сила фигур

Цель: дать представление детям о ценности фигур.

Задачи:

• развитие внимания и логического мышления;

• обучение шахматным терминам;

• воспитание чувства, такта, уважения к своему партнёру.
Оборудование: шахматные доски, настенная шахматная доска, значки-смайлики.

Ход занятия

Здравствуйте ребята, сегодня я вас приглашаю отправиться в магазин, вы, наверное, часто бывали в магазинах. А какие бывают магазины?
(ответы детей)
А мы с вами отправимся в не простой, обыкновенный: продуктовый или хозяйственный магазин, мы отправимся в шахматный магазин, в этом магазине можно купить шахматные фигуры, но чтобы их купить, надо знать их ценность. Давайте послушаем наших друзей динозавриков, они нам расскажут о ценности фигур. (Дети слушают фрагмент игры «Динозавры учат шахматам» и выполняют практическое задание)
Итак друзья, вы узнали, о ценности фигур в нашем магазине и за единицу измерения мы будем считать один «смайлик».
Пешка стоит один смайлик.
Конь и слон три смайлика.
Ладья пять смайликов.
Ферзь девять смайликов.
Чтобы заработать «смайлики», для приобретения шахматных фигур, вам нужно выполнить задания, за каждый правильный ответ , вы получаете смайлик.

1. Задание. Шахматные загадки. За каждый правильный ответ, вы получаете «смайлик».

Шахматные загадки

1. Один раз погибает, а два раза родится. (Пешка)
2. Не живёт в зверинце,
Не берёт гостинцы,
По косой он ходит
Хоботом он водит.
(Слон)
3. Продвигается не косо и не прямо,
А буквой «Г» - так шахматисты говорят.
(Конь)

5. Стою на самом краю,
Пусть откроют – пойду.
Только прямо хожу,
Как зовут, не скажу.
(Ладья)

4. Гладкий люблю я, расчищенный путь,
На шаг в любую сторону могу шагнуть!
(Король)
5. Он может ходить, как Ладья и как Слон –
И прямо и наискосок.
Направо, налево, вперёд и назад…
А бьёт он и вдаль и в упор.
Он очень опасен вблизи и вдали –
Ты больше вниманья ему удели.
(Ферзь)
6. Не люди, не звери, не часы, а ходят?
(шахматные фигуры)
7. Какой король не умеет говорить?
(шахматный)
8. На доске есть у меня две лошадки – два ….(коня)

2. Задание . Вопросы из шахматной шкатулки.

(За каждый правильный ответ , вы получите один смайлик.)

1. Как ходит пешка? (только вперед)
2. Как бьёт пешка? (наискосок)
3. Если дальнейшему передвижению пешки мешает пешка противника (стоит на её пути), можно ли перепрыгнуть через неё или обойти слева, справа?
4. Может ли пешка стать когда-нибудь фигурой, превратиться в неё, в каких случаях? (Да, если белая пешка достигнет 8-й, а чёрная 1-й горизонтали.)
5. Где стоят ладьи на доске до начала игры? (по краям)
6. Может ли ладья побить сразу две пешки, за один ход? (нет, только одну фигуру)
7. Какие бывают слоны у чёрного и у белого войска? (белопольные и чернопольные)
8. Какая фигура не может встать на белые поля? (чернопольный слон)
9. Между какими фигурами на доске стоит конь?
10. Чем конь отличается от всех остальных фигур? (ходит буквой «г», перескакивает через свои и чужие фигуры)
11. Какие шахматные фигуры скрываются в словах: «оладьи», «спешка», «заслонка», «коньки».

Вы хорошо справились со всеми заданиями, а теперь немного отдохнём

3.Пальчиковая гимнастика:

Раз, два, три, четыре, пять! (сжимаем – разжимаем кулаки)
Вышли пешки погулять! (пальчики шагают по столу)
Король на месте, по привычке, (сжатые кулаки на столе)
А куда ему спешить? (разводят руки, пожимают плечами)
Прыгнет конь! Подковы звяк! (ладони вперёд и хлопок)
Необычен каждый шаг! (указательный палец)
А ладья упряма, (раскрытые ладошки скользят по столу
Ходит только прямо! вперёд)
Все фигуры встали стеной, (выпрямленные ладони перед собой на столе)
Им начинать этот сказочный бой.

Закрепление: А сейчас мы поиграем в игру «Огонь», при помощи этой игры мы сможем понять почему одни фигуры дороже других.

(Нужно посчитать с центрального поля, сколько полей обстреливает фигура и прийти к выводу, где лёгкие фигуры, где тяжёлые.

Вы все молодцы, справились со всеми заданиями, но нам пора уже прощаться. Теперь вы будите знать ценность, каждой фигуры.

Приложение 2

Итоговое контрольное тестирование

1. Как правильно называются фигуры:
   а)**король,** б)царь, в)падишах; а)дама, б)**ферзь,** в)королева; а)**ладья,** б)тура, в)башня; а)офицер; б)гонец, в)**слон;** а)лошадь, б)**конь,** в)скакун; а)**пешка,** б)фишка, в)шашка.

2. Количество фигур в шахматах: а)король-**1**,2,3; б)ферзь-**1,**2,3; в)ладья-1,**2,**3; г)слон-1,**2,**3; д)конь-1,**2**,3; е)пешка-2,6,**8**.
3. Линия, идущая по доске слева направо, называется: а)прямой; б)отрезком; **в)горизонталью.**
4. Линия, идущая по доске снизу вверх, называется: а)дорожкой; б)линейкой; **в)вертикалью.**
5. Линия, идущая из одного угла доски к другому, называется: а)углом; б)зигзагом; **в)диагональю.**
6. Как ходит и делает взятие ладья? а)по диагонали ; **б) по горизонтали и вертикали;** в) как хочет.

7. Как ходит и делает взятие слон? **а)по диагонали ;** б) по горизонтали и вертикали; в) как хочет.
8. Как ходит и делает взятие ферзь? а)по диагонали ; б) по горизонтали и вертикали; **в) как хочет**.
9. Как ходит и делает взятие конь? а)по диагонали ; б) по горизонтали и вертикали; **в) буквой г.**
10. Двойной удар-это: а) ход на 2 поля; **б) нападение 1 фигуры сразу на 2 и более фигур противника; в)вилка.**
11. Шахматные слоны бывают: **а)плохие и хорошие; б)белопольные и чернопольные;** в)злые и добрые**.**

12.Шах - это: **а) нападение на короля;** б) ход фигуры; в) конец шахматной партии.

13.Способы защиты от шаха: **а) закрыться другой фигурой; б) срубить нападающую фигуру;** в) сдаться.

14.Мат - это: **а) конец шахматной партии; б) шах, от которого нет защиты;** в) ход короля.

15. Рокировка - это: а) двойной удар; б) ничья; **в) специальная защита короля, когда король движется к ладье через клетку и ладья перепрыгивает через него.**

Практическая работа: сыграть партию в шахматы.

2. Запиши ответ цифрой.

1) сколько на доске чёрных коней? ____
2) сколько всего слонов на доске? ____
3) сколько белых пешек на доске? ____
4) сколько ферзей расположено около белого короля? ____
5) сколько фигур стоит на последней горизонтали? ____
6) сколько пешек стоит на каждой вертикали? ____
7) сколько чёрных пешек стоит на большой белой диагонали?____
8) сколько шахматных фигур расположено в центре? ____