

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования и науки Алтайского края**

**Комитет по образованию Администрации Локтевского района**

**МКОУ "Покровская СОШ"**

РАССМОТРЕНО

ШМО ЕМЦ

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом

УТВЕРЖДЕНО

Директор

---

Назарова В.П.

Протокол №1/23 от «15»  
августа 2023 г.

Коршикова А.И.

Протокол № 1/23 от «31»  
августа 2023 г.

Тарасенко Ю.Н.

Приказ № 75 от «31»  
августа 2023 г.

**Рабочая программа  
по внеурочной деятельности  
«Шахматы»  
направление «Общеинтеллектуальное»  
7-8 класс  
2023-2024 учебный год**

Количество часов всего: 70, 35 ч. в 7 классе в неделю 1 ч., 35 ч. в 8 классе в неделю 1 ч.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» составлена на основе примерной программы внеурочной деятельности (начальное и основное общее образование) Горский В.А., Тимофеев А.А., Смирнов Д.В. и др./Под ред. Горского Д.В. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование (Стандарты второго поколения) М.: Просвещение, 2014.

Данная рабочая программа ориентирована на учащихся 7-8 классов.

Программа «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

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

Шахматные игры развивают такой комплекс важнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость- это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

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

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

### *ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:*

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

### *ЗАДАЧИ:*

#### Обучающие:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;

- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

#### Развивающие:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

#### Воспитательные:

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

Данная программа рассчитана на четыре года обучения, состоящего из двух этапов.

### *ПРОГРАММА ПРЕДУСМАТРИВАЕТ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ:*

1. теоретические (знакомство с шахматами, изучение каждой фигуры, ее роль, функции);
2. практические (непосредственно шахматная игра, соревнования в группе).

#### *ФОРМЫ И ВИДЫ РАБОТЫ:*

- групповая работа;
- работа в парах;
- индивидуальная работа;
- 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.

### **СОДЕРЖАНИЕ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Начальная программа по обучению игре в шахматы максимально проста и доступна начинающим школьникам. Большое значение при изучении данной программы имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### Содержание первого года обучения:

1. **Введение.** Шахматная доска. Шахматные фигуры. Знакомство с игровым "полем".
2. **Краткая история шахмат.** Знакомство с шахматами, первые чемпионы.
3. **Ценность шахматных фигур** Шахматные фигуры. Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре.
4. **Техника матования одинокого короля.** Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы.
5. **Достижение мата.** Мат в один, два, три и более ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов.
6. **Шахматные комбинации.** Разнообразие шахматной игры. Рокировка, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, система защиты, атака, пешка и ее роль, разрушение королевского прикрытия, типичные комбинации в дебюте, патовые комбинации.
7. **Повторение** изученного в течение года. Шахматные баталии. Соревнования в группе.

### Содержание второго года обучения:

Включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов. Все перечисленные основы игры **второго** года обучения можно разделить на следующие разделы:

1. Рокировка. Поля, горизонталь, диагональ, центр шахматных фигур. Шахматная нотация. Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.
2. Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.
3. Техника матования одинокого короля. Дифференцированные подходы к постановке мата (две ладьи против короля; ферзь и ладья против короля; ферзь и король против короля).
4. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.
5. Повторение. Шахматный турнир.

### Учебно-тематическое планирование 7 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Введение. Краткая история шахмат	5
2	Ценность шахматных фигур	2
3	Техника матования одинокого короля	4
5	Достижение мата без жертвы материала	10
6	Шахматная комбинация	9

7	Повторение	5
Итого		35

### Учебно-тематическое планирование 8 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Рокировка. Шахматная нотация.	9
2	Ценность шахматных фигур	5
3	Техника матования одинокого короля	8
4	Достижение мата без жертвы материала	11
5	Повторение	2
Итого		35

### ***Планируемые результаты:***

**К** концу учебного года дети научатся:

- 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.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **Выпускник получит возможность научиться:**

#### ***1 уровень:***

- обучающиеся научатся
- шахматную доску и ее структуру;
- обозначение полей линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);

#### выпускник получит возможность научиться

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;

- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути ее достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

## **2 уровень:**

обучающиеся научатся;

- выигрышные стратегии матования одинокого короля;
- выпускник получит возможность научиться
- ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- сравнивать и анализировать действия других игроков;
- разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

## **3 уровень:**

обучающиеся научатся;

- основные идеи комбинаций различных типов;
- выпускник получит возможность научиться;
- осуществлять простейшие комбинации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

*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.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью типичных шахматных задач, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Промежуточная аттестация проводится в торжественной соревновательной обстановке в виде шахматной игры.

## **ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **Личностные:**

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.

- Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.

- Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.

- Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

### **Познавательные:**

- Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- Учиться использовать знако-символические средства представления информации.

- Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.

- Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.

- Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.

- Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)

- Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

### **Коммуникативные:**

- Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.

- Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.

- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

### **Регулятивные:**

- Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.

- Находить способы решения и осуществления поставленных задач.

- Формировать умение контролировать свои действия.

- Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

## **Ресурсное обеспечение программы**

- 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

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.

### Календарно-тематическое планирование 7 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
<b>Введение. Знакомство с шахматами.</b>		<b>5</b>		
1.	Шахматная доска.	1		
2.	Знакомство с игровым "полем".	1		
3.	Краткая история шахмат.	1		
4	Знакомство с шахматами, первые чемпионы.	1		
5.	Шахматные фигуры.	1		
<b>Ценность шахматных фигур</b>		<b>2</b>		
6	Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре	1		
7	Основные функциональные особенности фигур. Их роль в игре	1		
<b>Техника матования одинокого короля</b>		<b>4</b>		
8	Техника матования одинокого короля.	1		
9	Техника матования одинокого короля.	1		

10	Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы.	1		
11	Миттельшпиль, эндшпиль, блиц-шахматы, долгие шахматы.	1		
<b>Достижение мата без жертвы материала</b>		<b>10</b>		
12	Достижение мата.	1		
13	Достижение мата.	1		
14	Мат в один, два, три и более ходов.	1		
15	Мат в один, два, три и более ходов.	1		
16	Мат в один, два, три и более ходов.	1		
17	Мат в один, два, три и более ходов.	1		
18	Задачи на постановку мата в несколько ходов.	1		
19	Задачи на постановку мата в несколько ходов.	1		
20	Задачи на постановку мата в несколько ходов.	1		
21	Задачи на постановку мата в несколько ходов.	1		
<b>Шахматные комбинации</b>		<b>9</b>		
22	Шахматные комбинации.	1		
23	Шахматные комбинации.	1		
24	Шахматные комбинации.	1		
25	Шахматные комбинации.	1		
26	Разнообразие шахматной игры.	1		
27	Разнообразие шахматной игры.	1		
28	Разнообразие шахматной игры.	1		
29	Разнообразие шахматной игры.	1		
30	Разнообразие шахматной игры.	1		
<b>Повторение</b>		<b>5</b>		
31	Повторение изученного в течение года.	1		
32	Повторение изученного в течение года.	1		
33	Повторение изученного в течение года.	1		

34	Шахматный турнир	1		
35	Шахматный турнир	1		
	<b>Всего</b>	<b>35</b>		

### Календарно-тематическое планирование 8 класс

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Дата	
			План	Факт
<b>Рокировка. Шахматная нотация.</b>		<b>9</b>		
1.	Поля, горизонталь, диагональ, центр шахматных фигур.	1		
2.	Рокировка. Взятие на проходе.	1		
3.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1		
4.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1		
5.	Шахматная нотация.	1		
6.	Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация.	1		
7.	Шахматная нотация. Краткая и полная шахматная нотация.	1		
8.	Обозначение фигур и терминов. Запись начального положения.	1		
9.	Обозначение фигур и терминов. Запись начального положения.	1		
<b>Ценность шахматных фигур.</b>		<b>5</b>		
10.	Ценность шахматных фигур.	1		
11.	Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	1		
12.	Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	1		
13.	Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	1		
14.	Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса.	1		
<b>Техника матования одинокого короля.</b>		<b>8</b>		
15.	Техника матования одинокого короля.	1		
16.	Техника матования одинокого короля.	1		
17.	Техника матования одинокого короля.	1		

18	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля.	1		
19	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля.	1		
20	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля.	1		
21	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля.	1		
22	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля.	1		
<b>Достижение мата без жертвы материала.</b>		<b>11</b>		
23.	Достижение мата без жертвы материала.	1		
24	Достижение мата без жертвы материала.	1		
25	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1		
26	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1		
27	Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1		
28	Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1		
29	Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1		
30	Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1		
31.	Шахматная комбинация. Матовые комбинация.	1		
32	Темы завлечения, отвлечения, блокировки	1		
33	Темы завлечения, отвлечения, блокировки	1		
<b>Повторение</b>		<b>2</b>		
34	Шахматный турнир	1		
35	Шахматный турнир	1		
		<b>35 ч</b>		

### Список литературы

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, -1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
11. В.Хенкин Шахматы для начинающих. М.: «Астрель».- 2002.
12. О.Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепрпетровск. – 1996.
13. И.А. Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
14. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.

**Календарно-тематическое планирование 7 класс**

## Приложение

*Дидактические игры и игровые задания.*

**“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

**“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

**“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.

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

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

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

**“Угадай”**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.

**“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

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

**“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.

**“Обе армии равны”**. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

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

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

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

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

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

**“Лабиринт”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.

**“Перехитри часовых”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

**“Сними часовых”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.

**“Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

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

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

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

**“Двойной удар”**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

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

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

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

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

## **Приложение 2.**

### **Дидактические задания.**

**“Мат в один ход”.**“Поставь мат в один ход нерокированному королю”.

**“Поставь детский мат”.** Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

**“Поймай ладью”.** **“Поймай ферзя”.** Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

**“Защита от мата”.** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

**“Выведи фигуру”.** Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

**“Поставь мат “повторюшке” в один ход”.** Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

**“Мат в два хода”.** В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

**“Выигрыш материала”.** **“Накажи пешкоeda”.** Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

**“Можно ли побить пешку?”.** Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

**“Захвати центр”.** Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

**“Можно ли сделать рокировку?”.** Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

**“Чем бить фигуру?”.** Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

**“Сдвой противнику пешки”.** Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

**“Выигрыш материала”.** Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

**“Мат в три хода”.** Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

**“Мат в два хода”.** Белые начинают и дают мат в два хода.

**“Мат в три хода”.** Белые начинают и дают мат в три хода.

**“Выигрыш фигуры”.** Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

**“Квадрат”.** Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

**“Проведи пешку в ферзи”.** Требуется провести пешку в ферзи.

**“Выигрыш или ничья?”.** Нужно определить, выиграно ли данное положение.

**“Куда отступить королем?”.** Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

**“Путь к ничьей”.** Точной игрой нужно добиться ничьей.

**“Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

**“Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

**“Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

**“Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

**“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.