

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ АЛЕКСЕЕВСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН» МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
АЛЕКСЕЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

**ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ
МАТЕРИАЛ ОБЪЕДИНЕНИЯ
«МИР ШАХМАТ»**



Составитель и автор:

Закирова Нурия Набиуллиновна, методист МБУДО «Центр детского творчества» Алексеевского муниципального района Республики Татарстан

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Аннотация к диагностическому материалу.....	5-6
Критерии оценки показателей.....	7-12
Контрольно-методическое обеспечение.....	13-46
Краткий словарь шахматных терминов.....	46-53

*"Шахматы - это не просто спорт.
Они делают человека мудрее и дальновиднее,
помогают объективно оценивать
сложившуюся ситуацию,
просчитывать поступки на
несколько "ходов" вперёд.*

В.В.Путин

Шахматы живут и развиваются около двух тысячелетий. Их долголетию можно только позавидовать. Чем же они привлекательны? Прежде всего, тем, что шахматы предоставляют человеку возможность творческого соревнования. Сегодня шахматы – это и спорт, и искусство, и наука. Это активный культурный отдых и целый мир переживаний и ощущений. Каждый находит в них что-то своё. Красивые партии, комбинации, окончания, задачи восхищают нас порой не меньше, чем хорошее музыкальное произведение или талантливая игра актёра. Занятия шахматами развивают умственные способности человека, фантазию, тренируют его память, формируют и совершенствуют сильные черты личности, такие качества как воля к победе, решительность, выносливость, выдержка, терпение, трудолюбие и наконец, учат работать с книгой.

В. Сухомлинский писал: «... без шахмат нельзя себе представить воспитание умственных способностей и памяти...».

Опыт работы педагогов и тренеров-преподавателей по шахматам в нашей стране и за рубежом подтверждает уникальные возможности шахмат для обучения, развития и воспитания учащихся разного возраста.

Аннотация к диагностическому материалу

(педагогической диагностика по шахматному образованию)

Оценка индивидуального развития детей производится педагогом в рамках педагогической диагностики детского развития. Для оценки своей работы, педагогом разработаны критерии в соответствии с программным материалом, которые помогают выстраивать взаимодействие с детьми. Во время дополнительной образовательной деятельности создаются диагностические ситуации для оценки индивидуальной динамики и перспективы интеллектуального развития каждого ребенка, посещающего шахматное объединение, которые фиксируются в карте наблюдения детского развития. Применение данных методов позволяет получить объем информации в оптимальные сроки. Педагогическая диагностика осуществляется 2 раза в год (сентябрь, май).

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Виды аттестации	Формы оценки результативности	Срок проведения
Промежуточная аттестация	Диагностика уровня ключевых, метапредметных и предметных компетенций учащихся. Формы – тестирование, опрос.	Декабрь 2019
Итоговая аттестация	Оценка качества обученности учащихся по завершению обучения по образовательной программе Формы – тестирование, турнир.	май 2023 г.

5

Индивидуальная карта наблюдений детского развития
по шахматному образованию

Дата _____

Фамилия, имя ребенка _____

Показатели развития	Оценка показателей	Примечание
1	2	3
ПОБУЖДЕНИЯ		
Познавательный интерес к шахматной игре		
Оказание постоянной помощи сверстникам		
Активность во время образовательной деятельности		
ЗНАНИЯ, ПРЕДСТАВЛЕНИЯ		
История шахмат		
Шахматная доска		
Шахматные термины (шахматное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальное положение, белые и черные, партнеры, ход, взятие, стоять перед боем, взятие на проходе, шах, мат)		
Названия шахматных фигур: король, ферзь, ладья, конь, слон, пешка,		
Элементарные правила игры		
Некоторые тактические приемы		
УМЕНИЯ, НАВЫКИ		
Различать горизонталь, вертикаль, диагональ		
Расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальном положении		
Играть каждой шахматной фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса		
Играть малым числом фигур		
Владеет основными шахматными терминами		
Правильно применять элементарные правила игры		
Объявлять шах		
Ставить мат		
Отвечать на познавательные (логические) вопросы		
Решать шахматные ребусы		
Отгадывать шахматные загадки		

6

Критерии оценки показателей:

○ - уровень развития сформирован

- ✓ Имеет представление об истории шахмат;
- ✓ Имеет представление о шахматной доске, умеет ориентироваться на ней, умеет правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- ✓ Знает шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, шах, мат;
- ✓ Умеет различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- ✓ Знает названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- ✓ Правильно расставляет шахматные фигуры на шахматной доске в начальном положении;
- ✓ Умеет играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- ✓ Владеет правилами хода и взятия каждой фигуры;
- ✓ Имеет представление об элементарных правилах игры;
- ✓ Играет малым числом фигур;
- ✓ Владеет основными шахматными терминами;
- ✓ Правильно применяет элементарные правила игры;
- ✓ Имеет представление о некоторых тактических приемах;
- ✓ Умеет объявлять шах;
- ✓ Умеет ставить мат;
- ✓ Имеет сформированный устойчивый интерес к шахматной игре;
- ✓ Оказывает постоянную помощь сверстникам;

- ✓ Активно проявляет себя во время образовательной деятельности.

△ - уровень развития не достаточно сформирован

- ✓ Имеет поверхностное представление об истории шахмат;
- ✓ Имеет некоторое представление о шахматной доске, умеет ориентироваться на ней, не умеет правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- ✓ Частично владеет основными шахматными терминами;
- ✓ Затрудняется в различии горизонтали, вертикали, диагонали;
- ✓ Различает и называет некоторые шахматные фигуры;
- ✓ Затрудняется при правильной расстановке шахматных фигуры на шахматной доске в начальном положении;
- ✓ Испытывает затруднения в игре каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- ✓ Частично владеет правилами хода и взятия каждой фигуры;
- ✓ Имеет некоторое представление об элементарных правилах игры;
- ✓ Испытывает некоторые затруднения в игре с малым числом фигур; □ Частично владеет основными шахматными терминами;
- ✓ Имеет некоторые представления об элементарных правилах игры;
- ✓ Имеет представление о некоторых тактических приемах;
- ✓ Не умеет объявлять шах;
- ✓ Не умеет ставить мат;

- ✓ Путаает элементарные правила игры;
- ✓ Проявляет интерес к шахматной игре;
- ✓ Активен только в некоторых видах деятельности.



- уровень развития не сформирован

- ✓ Не имеет представление об истории шахмат;
- ✓ Имеет частичное представление о шахматной доске, не умеет ориентироваться на ней, не умеет правильно помещать шахматную доску между партнерами;

КОНТРОЛЬНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для оценки эффективности и результативности образовательной программы используется система диагностики. Систему диагностирования состоит из следующих компонентов:

- собеседование - проводится при приёме в объединение «Шахматы» с каждым ребёнком с целью выявления его образовательного уровня и интересов;
- входное диагностическое тестирование - тест на выявление интеллектуальных способностей и мотивации выбора данного объединения;
- Диагностика определения уровня знаний и умений основного содержания программы;
- Диагностика уровня результативности конкурсов решения задач;
- Диагностика результатов участия в турнирах;
- Диагностика определения уровня воспитанности учащихся;

Для отслеживания результативности образовательного процесса диагностика может проводиться 2-3 раза в год. Используются следующие **этапы контроля:**

- Входной (сентябрь-октябрь) - проводится при приёме в объединение.

Текущий (в течение года) – на каждом занятии по результатам освоения основного содержания программы. • Промежуточный (декабрь)

- Итоговый (Май)

Для выявления уровня результативности программы по текущему этапу контроля используются следующие **формы контроля:**

На **первом этапе** обучения:

- Тестовая работа;
- Партии и их анализ;
- Анализ результатов турниров;
- Конкурсы решения задач;
- Опрос;
- Опрос – викторина;
- Анализ решённых шахматных задач;
- Турниры.

На **втором этапе** обучения:

- Анализ шахматных партий;
- Анализ результатов турниров;
- Конкурсы решения задач;
- Опрос;
- Опрос – викторина;
- Анализ решённых шахматных задач;
- Анализ качества партий;
- Анализ результатов игры;
- Анализ результата консультационных партий; - Анализ итогов конкурсов.

Параметры оценки результативности программы разработаны на четыре года обучения по трём уровням: высокий, средний, низкий.

Аннотация к входному диагностическому тестированию.

Диагностическое тестирование может проводиться педагогом при зачислении детей на первый год обучения с целью определения способности ребёнка к аналитическому мышлению, выявления **10**

интеллектуального уровня развития учащихся, а также уровня внимательности и эмоциональности детей. Она представляет собой комплекс психологических методик, позволяющих выявить потенциал детей к обучению игре в шахматы.

Если испытуемый не справился с заданиями или справился частично, в этом случае занятия шахматами рекомендуются для развития умения анализировать, но при щадящих условиях, со сниженным объемом нагрузки.

Аннотация к диагностической карте определения уровня освоения тем программы.

Для фиксации результатов диагностики разработана диагностическая карта. Она представляет собой бланк, на котором построена таблица, критериями которой является уровень освоения разделов учебно-тематического плана. По знаниям и умениям, которыми овладевает обучающийся в ходе освоения разделов, определяется уровень освоения программы (высокий – В; средний – С; низкий – Н). Для большей наглядности используется цветопись: высокий уровень – красный цвет, средний уровень синий цвет, низкий уровень – зелёный цвет.

Диагностика может проводиться 2 раза (в конце первого полугодия и в конце года), а также – по результатам освоения каждой темы программы.

Аннотация к диагностической карте уровня результативности конкурсов решения задач.

Помимо диагностической карты, разработанной педагогом, необходимым условием выявления результативности данной программы является таблица результатов конкурсов решения задач. В данной таблице педагогом фиксируются набранные очки обучающихся по итогам конкурсов решения задач, где прописывается сумма очков за первое полугодие, сумма очков за второе полугодие, общий итог и место занятое учениками (I, II, III). Таким образом, определяется уровень освоения программы (высокий – 6,5; средний – 4,3; низкий – 1,2).

Для фиксирования решённых учеником задач в программе «Мир шахмат» используется тетрадь учёта решённых задач.

Аннотация к тетради учёта решённых задач.

Данная тетрадь является основным критерием заполнения сводных таблиц, результатов конкурсов решения задач, рассматривается как форма постоянного контроля.

Она представляет собой тетрадь с таблицей, состоящей из двух граф: Ф.И. учащегося и номер выполненных индивидуальных заданий.

Тетрадь результативности решения задач необходима педагогу, чтобы в ходе решения шахматных задач, выявить уровень освоения учащимися задач разного уровня сложности. **Аннотация к задачам разного уровня сложности.**

В ходе занятия каждому ученику раздаются индивидуальные задания, которые соответствуют уровню развития каждого ученика. Задачи могут быть разделены на следующие уровни:

- низкий уровень - базовый уровень знаний и умений, который осваивает каждый ученик, обучаясь по программе «Мир шахмат» (Приложение № 7, представляет один из многочисленных вариантов);
- средний уровень - представлены задачи более сложные, которые могут решать ученики, освоившие базовые знания и способные к решению более сложных заданий по какой-либо теме занятия (Приложение № 8, представляет один из многочисленных вариантов);
- высокий уровень – задачи для детей с более развитым логическим мышлением, которые освоили два предыдущих уровня задач и стремятся к более сложным заданиям.

(Приложение № 9, представляет один из многочисленных вариантов).

Примечание: решение задач по разным уровням сложности может быть использовано в качестве входной диагностики на 2, 3, 4 год обучения для определения уровня знаний и умений учащихся (Приложение № 7, 8, 9). **Аннотация к диагностической карте результатов участия в турнирах.**

Турнирная таблица представляет собой бланк с построенной таблицей, где указывается фамилия и имя участника, разряд, наименование турнира, очки и место в данном турнире.

Турнирная таблица необходима педагогу для отслеживания результатов шахматных турниров. Фиксирование этих данных позволяет педагогу выявить динамику индивидуального турнирного опыта учащихся.

Аннотация к диагностической карте определения уровня воспитанности учащихся.

Для диагностики определения уровня воспитанности учащихся отобраны необходимые критерии по каждому из которых определяется уровень воспитанности учащихся (высокий - В, средний - С, низкий - Н).

Приложение № 1

Вопросник к собеседованию «Мои интересы»

1. Как тебя зовут?
2. Сколько тебе лет?
3. Чтобы ты хотел рассказать о себе?
4. Как ты любишь проводить своё свободное время?
5. Почему ты хочешь заниматься игрой в шахматы?
6. Что ты знаешь об этой игре?
7. Занимался ли ты ранее шахматами и где проходили эти занятия?
8. Знаком ли ты с именами и деятельностью выдающихся шахматистов?
9. Занимается ли кто-нибудь из твоих родных, друзей или знакомых игрой в шахматы?
10. Как ты думаешь, чем в дальнейшем тебе может помочь это увлечение?
11. Как ты думаешь, сможет ли твоё увлечение, когда-нибудь, перерасти в будущую профессию мастера спорта, тренера по шахматам?

Приложение № 2

Входное диагностическое тестирование

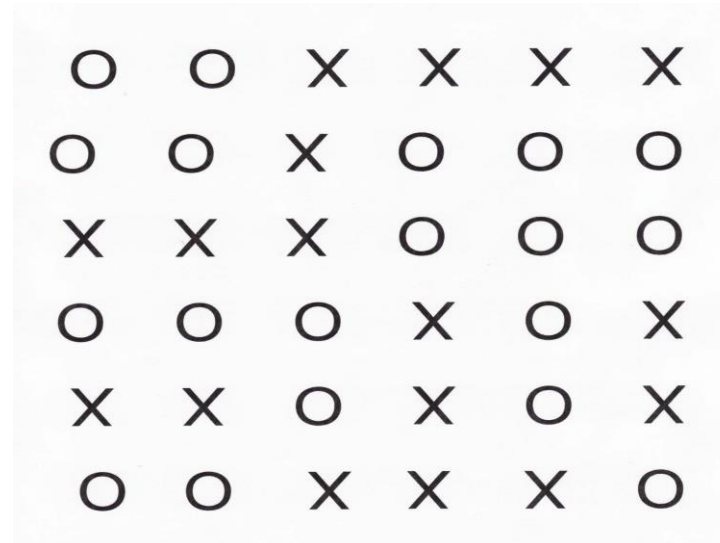
Тест №1 «Беглый счёт»

Для проведения тестирования нам необходим рисунок, состоящий из чередующихся кружков и крестиков □ (всего 19 кружков и 17 крестиков), которые предлагается считать вслух, без остановки (палец для счёта не использовать!), по горизонтали число кружков и крестов в отдельности.

Способ проверки результата тестирования: для проверки тестирования необходимо засекают время, которое требуется испытуемому на подсчет чередующихся фигур, а также учитывать все паузы при счёте и те моменты, когда испытуемый начинает сбиваться со счёта. После чего

13 необходимо сопоставить количество пауз, ошибок и порядкового

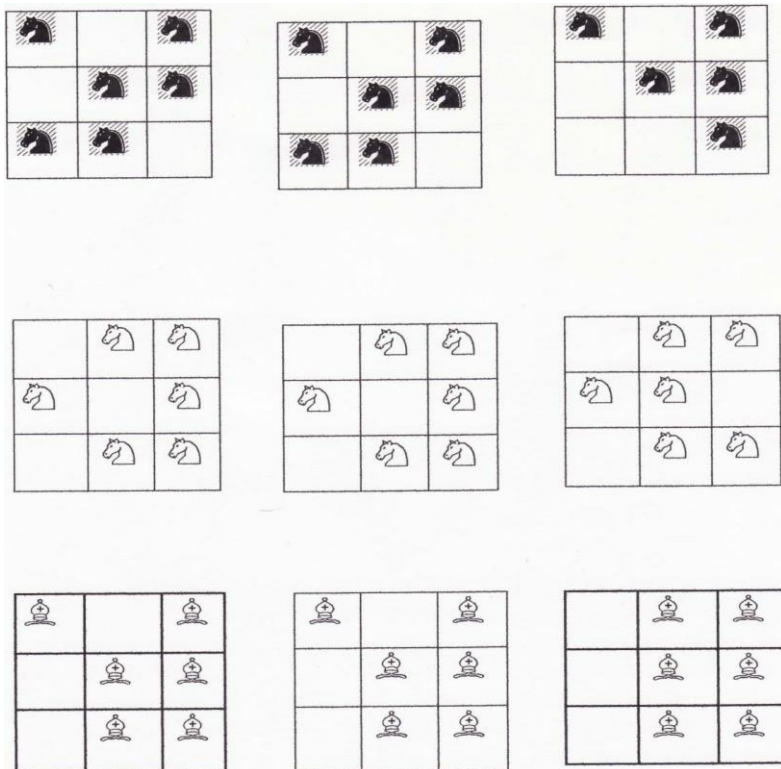
номера фигур, в том случае, если испытуемый сбился со счёта, далее следует вывод педагога об уровне распределения внимания у ребёнка.



Тест № 2 «Занимательный квадрат»

Инструкция: «В трех квадратах нарисованы шахматные фигуры – черные кони. В двух квадратах они располагаются совершенно одинаково, а в оставшемся квадрате один конь помещен не так, как в остальных двух. Необходимо найти этот квадрат, и поставить сверху галочку. Это и есть ответом на предложенное задание. Если задача решена с конями, то точно так же ребёнку необходимо решить задание с белыми конями и слонами.

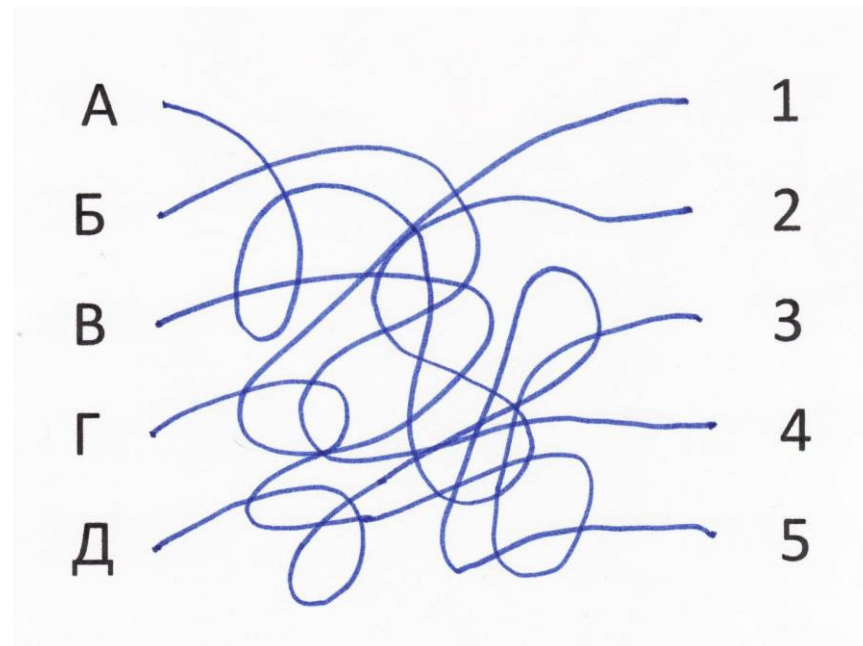
Способ проверки результата тестирования: Если ребенок безошибочно выполнил все три задания, то это является показателем соответствия его возрастной норме развития. Если ребёнок выполнил правильно только одно или два задания, то у ребенка есть проблемы в сфере внимания. Что выявляет импульсивных детей или очень эмоциональных. Тот ребёнок, который не справился ни с одним заданием, скорее всего, имеет низкий уровень развития умения сравнивать различные предметы. При таком результате занятия шахматами рекомендуются для развития аналитического мышления, но со сниженной нагрузкой, условиях.



Тест №3 «Перепутанные линии»

Задание к тесту: необходимо проследить линию слева направо, чтобы определить, где она кончается. Начинать нужно с линии А. Вы должны записать тот номер, которым эта линия заканчивается. Выполняя задание, нужно проследить линию взглядом, карандаш или палец при этом не пользоваться.

Педагогу необходимо засекают время, которое требуется ребёнку для того, чтобы проследить каждую линию на всём задании в целом. Выполнить задание необходимо не более чем за 5 минут.



Тест №4 «Разноцветные квадраты»

Данное тестирование составлено на основе цветового теста Люшера-Дорофеевой. Тест «Разноцветные квадраты» позволяет исследовать психофизиологическое состояние ребенка и сделать диагностику эмоционального настроя и уровень внутренней активности детей во время прохождения испытуемыми данного тестирования.

Для проведения теста каждому ребенку необходимо иметь три цветных карандаша: красный, синий и зеленый.

Раздаточным материалом для тестирования служит лист, на котором изображены два ряда по три одинаковых квадрата.

Для выполнения теста необходимо, чтобы верхний ряд квадратов был раскрашен так, чтобы каждый из них оказался раскрашенным только в один цвет – каждый квадрат в ряду может быть или только

красный, или только зеленый, или только синий. Обязательным условием является то, чтобы все квадраты должны были разного цвета.

После выполнения ребенком раскрашивания верхнего ряда квадратов, ему дается новое задание, которое заключается в просмотре ребёнком раскрашенного им ряда. На данном этапе тестирования педагог предлагает ребёнку подумать нравится ли ему такое расположение квадратов по цвету. Хочет ли ребёнок его изменить, или оставить все по-прежнему. Второй ряд квадратов раскрашивается ребёнком произвольно (как захочет).

Цветовая формула	Функциональное состояние	Описание функционального состояния
К - С - 3	Функциональное напряжение (ФН)	Состояние настороженности, которому свойственны ориентировочные эмоции, повышение внимания, активность; это состояние является оптимальным вариантом реагирования функциональной системы.
С - К - 3	Функциональное расслабление (ФР)	Спокойное, устойчивое состояние, самое оптимальное для различных видов деятельности, не требующих напряжения; это состояние свидетельствует об отсутствии выраженных переживаний.
С - 3 - К	Функциональное возбуждение (ФВ)	Доминирование положительных эмоций - от переживания чувства удовлетворения до восторга, ликования.
К - 3 - С	Функциональное торможение (ФТ)	Состояние является следствием неудовлетворения потребностей (и полярно состоянию функционального возбуждения). Оно свидетельствует о доминировании отрицательных эмоций печаль, тоска); диапазон изменений - от состояния грусти до подавленности, от озабоченности до тревоги, перенапряжения всех систем организма.

17

3 - С - К	Состояние аффективного возбуждения (АВ)	Активные аффекты с диапазоном изменения эмоций от переживания чувства нетерпения, возмущения до гнева, ярости.
3 - К - С	Состояние аффективного торможения (АТ)	Доминирование сильных отрицательных эмоций с диапазоном от состояния растерянности, психического дискомфорта до страха.

Необходимым условием для обучения шахматам является состояние функциональной напряженности (ФН) или функционального возбуждения (ФВ). Все другие состояния не способствуют данному виду деятельности. На основе результатов данных диагностических тестов можно предположить, что ребёнок откажется от занятий шахматами, если интеллектуальная деятельность вызывает у него сильный внутренний дискомфорт.

Тестовые задания по программе «Мир шахмат» за первый год обучения (1 полугодие)

1) Самая главная шахматная фигура?

а) ферзь б) король в) ладья

2) За один ход пешка из начальной позиции может пойти?

а) на 3 поля б) на 1 поле в) на 2 поля

3) Ценность фигур измеряется в .?

а) пешках б) рублях в) слонах

4) В какую фигуру не может превратиться пешка?

а) ферзя б) короля в) слона

5. Закончи предложение

1) Король с королём не _____

2) Шах – это нападение на _____

3) Создание угрозы «съесть» незащищённую или более ценную фигуру соперника – это _____

6. Ответь на вопросы.

-а) В каком направлении ходит пешка?

-б) Ходит ли пешка по горизонтали?

-в) В каком направлении бьёт пешка?

-г) Может ли пешка сделать шаг назад?

-д) Бьёт ли пешка назад?

-е) Превращается ли пешка в короля?

-ж) В какие фигуры может превратиться пешка?

-з) Может ли белая пешка побить белого слона? (нет) Почему?

-и) Какой ход может сделать пешка с исходной позиции?

-к) как ходит король?

10. Ответы

1б, 2в, 3а, 4б (4 балла)

5. 1-не встречается, 2-короля, 3- умение атаковать фигуры соперника (например, нападение на ферзя) 6 баллов

6.а)- вперед на 1-2 поля

-б) нет

-в) по диагонали

г) нет

д) нет

е) нет

ж) ферзя, ладью, слона, коня

з) нет, они из одной армии

и) вперед на 1 поле, или на 2 поля

к) на одну клетку во всех направлениях.

(10 баллов)

Максимальное количество баллов -20.

Тестовые задания по программе «Мир шахмат» за первый год обучения (2 полугодие)

1. Как назывался древний вариант шахмат? (чатуранга)
2. В какой стране были придуманы шахматы? (Индия)
3. Как переводится на русский язык «шах и мат»? (конец королю)
4. Сколько игроков играют в шахматы? (2)
5. Сколько всего клеточек на шахматной доске? (64)
6. Сколько белых клеточек? (32)
7. А черных? (32)
8. Как называются линии, которые идут слева направо? (горизонтали)
9. Сколько всего горизонталей на шахматной доске? (8)
10. Как называются линии, которые идут сверху вниз? (вертикали)
11. Сколько всего вертикалей? (8)
12. Как называются косые линии, проходящие через поля одного цвета? (диагонали)
13. Из скольких клеточек состоит самая короткая диагональ? (2)
14. Из скольких клеточек состоит самая длинная диагональ? (8)
15. Что такое шахматная нотация? (запись ходов с помощью букв и цифр)
16. Как называется самая главная фигура на шахматной доске? (король)
17. Как называется фигура, которая может ходить во все стороны и на неопределенное количество клеточек? (ферзь)
18. Какая фигура ходит буквой «Г»? (конь)
19. Какая фигура ходит только по прямой линии, но во все стороны? (ладья)
20. Какая фигура ходит по диагонали? (слон)
21. Какая фигура ходит только прямо, а есть только по диагонали? (пешка)
22. Сколько всего пешек на шахматной доске? (16)

23. Как называется самая первая позиция, в которой расставлены шахматы? (начальная)
24. Какая фигура может из начальной позиции сходить на две клетки вперед? (пешка)
25. Какая фигура может перепрыгивать через препятствия? (конь)
26. Какие фигуры называются дальнбойными? (которые могут ходить на неопределенное количество клеточек: слон, ферзь, ладья)
27. Какую ценность имеет ферзь? (9 пешек)
28. Какую ценность имеют конь и слон? (3 пешки)
29. Какую ценность имеет ладья? (5 пешек)
30. Какая фигура бесценна? (король)
31. В какую фигуру превратится пешка, если дойдет до края доски со стороны противника? (в ферзя, ладью, слона или коня)
32. Как называется положение на шахматной доске, которое грозит следующим ходом съесть короля? (шах)
33. Можно ли короля оставлять по шахом? (нет)
34. Как называется шах, от которого нет защиты? (мат)

Тестовые задания по программе «Мир шахмат» за второй год обучения (1 полугодие)

1. Как переводятся слово "шахматы"?

- а) Властитель умер
- б) Спасти короля
- в) Король умер
- г) Береги короля

2. Через сколько полей в центре проходит большая белая диагональ?

- а) 3
- б) 3
- в) 2
- г) 8

3. Какой шахматной фигуры не существует?

- а) Король
- б) Слон
- в) Пешка
- г) Дама

4. Согласен ли ты что каждое шахматное поле квадратное?

- а) да
- б) нет
- в) наверное
- г) круглое

5. Сколько всего полей в центре?

- а) 5
- б) 6
- в) 8
- г) 4

6. Сколько белых полей в любой черной диагонали?

- а) 6
- б) 4
- в) 2
- г) 0

7. Сколько на шахматной доске горизонталей?

- а) 9
- б) 4
- в) 6
- г) 8

8. Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?

- а) 32
- б) 64
- в) 16
- г) 24

9. Сколько клеток на шахматной доске?

- а) 128
- б) 325
- в) 32
- г) 64

10. Какая шахматная фигура ходит буквой «Г»?

- а) пешка
- б) слон
- в) король
- г) конь

11. Какая фигура в шахматах самая сильная?

- а) слон
- б) король
- в) конь
- г) ферзь

12. Какой из этих спортивных терминов относится к шахматам?

- а) рашпиль
- б) гамбит

в) дебют

г) эндшпиль

13. Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?

- а) лопатка
- б) вилка
- в) нож
- г) ложка

14. Как называется середина шахматной партии?

- а) миттельшпиль
- б) гамбит
- в) цугцванг
- г) мед-тайм

15. Сколько белых полей в горизонтали?

- а) 8
- б) 6
- в) 2
- г) 4

Ответы

Вариант ответа

1a2в3г4a5г6г7г8в9г10г11г12в13б14a15 г

Тестовые задания по программе «Мир шахмат» за второй год обучения (2 полугодие)

(в каждом вопросе выберите один правильный ответ)

1. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:
а) c1 б) h1 в) a1 г) g1
2. Какая диагональ самая длинная:
а) a8 – h1 б) b1 – h7 в) d1 – h7 г) f1 – h3
3. Как ходит ладья:
а) по вертикали б) по горизонтали
в) по диагонали г) по вертикали и горизонтали
4. Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом:
а) мат б) пат в) блокировка г) цугцванг
5. Какую фигуру лучше срубить ферзю:
а) слона б) ладью в) коня г) пешку
6. Кто не может поставить мат королю в один ход:
а) ферзь б) ладья в) конь г) слон
7. Нападение одной фигуры на несколько фигур или пешек противника:
а) связка б) рентген в) двойной удар г) вскрытый шах
8. В испанской партии белые делают первый ход:
а) e2 – e3 б) d2 – d4 в) e2 – e4 г) a2 – a4
9. Какая пара фигур не может заматовать короля:
а) К и Кр б) Ф и Кр в) Л и Кр г) Л и Л

Вариант № 1

1в 2а 3г 4б 5б 6г 7в 8в 9а

Тестовые задания по программе «Мир шахмат» за третий год обучения (1 полугодие)

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;

25

- 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:
А) Король; В) Пешка;
Б) Конь; Г) Ферзь.
7. Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:
А) 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:
А) 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:

26

- А) Мат; В) Пат;
 Б) Ничья; Г) Шах.
12. Укажи три способа защиты от шаха:
 А) Уничтожить фигуру, объявившую мат; В) Уйти от шаха;
 Б) Объявить перемирие; 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; В) Ладья;
 Б) Ферзь; Г) Конь.
16. Ценность ферзя примерно равна:
 А) Слону и коню; В) Двум ладьям;
 Б) Ладье и двум пешкам; Г) Пяти пешкам.

Тестовые задания по программе «Мир шахмат» . Третий год обучения (1полугодие)

- Вариант 2 1. Какая страна родина шахмат?
 А) Россия; В) Индия;
 Б) Китай; Г) Монголия.

2. Сколько горизонталей на шахматной доске?
 А) 16; В) 8;
 Б) 64; Г) 32.
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске?
 А) Вертикали; В) Диаграммы;
 Б) Горизонталы; Г) Диагонали.
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. 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:

2. Тактический приём, который парализует фигуры, то есть делает их неподвижными:

- а) Жертва
- б) Отвлечение
- в) Атака
- г) Связка

3. Какая шахматная фигура может резко возрасти в своем звании?

- а) Ладья
- б) Слон
- в) Пешка
- г) Конь

4. За кого или за что сначала следует братья при рокировке?

- а) За соперника
- б) За ладью
- в) За короля
- г) За голову

5. Запись шахматной партии называется:

- а) Запись
- б) Нотация
- в) Игра
- г) Дневник

6. Как оценивается ценность шахматных фигур:

- а) В рублях
- б) В пешках
- в) В долларах
- г) В слонах

7. Положение в партии, при котором, одна из сторон проигрывает из-за своего хода:

- а) Шах
- б) Пат
- в) Цугцванг
- г) Страх

8. Какой мат ставят «ножницами»:

- а) Спёртый
- б) Линейный
- в) Двойной
- г) Открытый

9. Когда отмечается Международный день шахмат:

- а) 1 июня
- б) 9 мая
- в) 20 июля
- г) 1 сентября

10. Чемпион Республики Тыва по шахматам среди женщин:

- а) Монгуш Айлаана
- б) Ондар Дуся
- в) Манзырычы Херелмаа
- г) Ойдуп Арсения

11. Стадия шахматной партии, которая обозначает середину шахматной партии:

- а) Эндшпиль
- б) Дебют
- в) Миттельшпиль
- г) Турнир

12. Конечная цель шахматной партии:

- а) Рокировка
- б) Шах
- в) Мат
- г) Рукопожатие

13. Название начала партии, при которой для быстрого развития фигур и захвата центра жертвуются какая-либо фигура:

- а) Гамбит
- б) Дебют
- в) Эндшпиль
- г) Миттельшпиль

14. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «время»:

- а) Обладание большей частью доски
- б) Преимущество в развитии
- в) Достижение материального преимущества
- г) Отставание в развитии

15. Что возникает в шахматной партии вследствие повторения одной и той же позиции более трёх раз:

- а) Пат
- б) «Вечный шах»
- в) Мат
- г) Ничья

16. Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:

а) Обладание большей частью доски
развитии

б) Преимущество в развитии

в) Достижение материального преимущества

г) Победу

17. Какой фигурой, кроме пешки, можно сделать первый ход в начале партии:

а) Слоном

б) Конём

в) Ферзём

г) Ладьёй

18. Кто является составителем шахматных задач и этюдов:

а) Тренер

б) Судья

в) Композитор

г) Претендент

Ответы на вопросы тестовых заданий по программе «Мир шахмат»

Второй год обучения

1) А2) Г3) Г4) В5) Б6) Б7) В8) Б9) В10) А11) В12) 13) А14) Б15) Г

16) В17) Б18) В

Критерии оценок:

17-18 баллов—«5»

12-16 баллов—«4»

11-7 баллов—«3»

6 и меньше баллов—«2»

Тестовые задания по программе «Мир шахмат».

Четвертый год обучения. (1 полугодие)

1. Сколько всего диагоналей на шахматной доске? Ответ запиши цифрой.

13

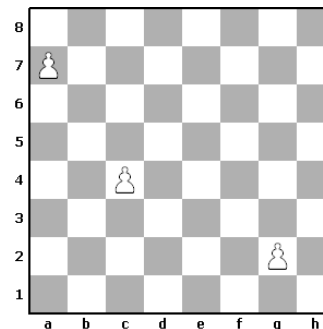
26

16

2. g7

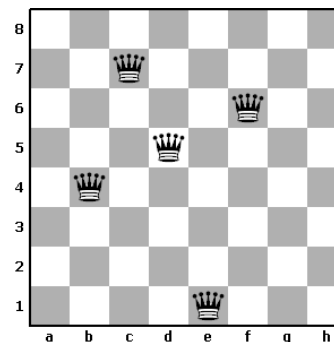
c7

a2



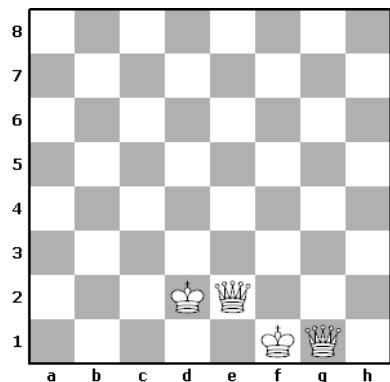
Догадайся, на каком поле нужно поставить белого ферзя, чтобы он защитил все 3 белые пешки. Ответ запиши с помощью шахматной нотации.

3. В Волшебном шахматном зале ты видишь огромную шахматную доску с пятью чёрными ферзями, расположенными вот так:



Догадайся, на какое поле тебе нужно встать, чтобы чёрные ферзи тебя не заметили (не могли побить за один ход). Ответ запиши с помощью шахматной нотации.

3. Тебе удалось, играя белыми, объявить Игроку-Невидимке мат. И вдруг все чёрные фигуры побелели. Запиши с помощью шахматной нотации поля, на которых должны стоять закрашенные в чёрный цвет фигуры, чтобы в позиции на этой диаграмме был мат чёрному королю.

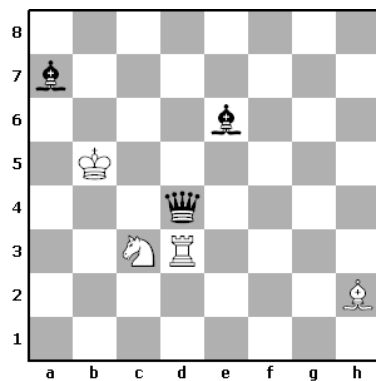


Кр f1, Ф g1

Кр d2, Ф e2

Кр f1, Ф e2

5. Тебе посчастливилось, играя белыми, объявить Игроку-Невидимке мат. Но тут чёрный король вдруг исчез с доски. На каком поле он стоял? Это поле запиши с помощью шахматной нотации.



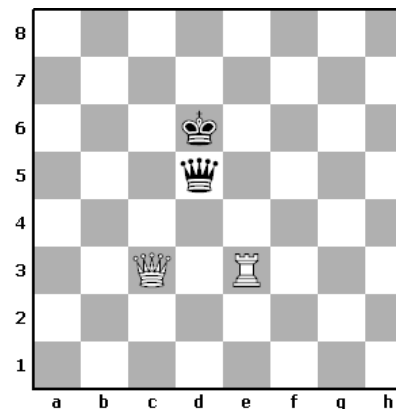
Кре5

Кр с6

Кр d5

35

6. Тебе удалось, играя чёрными, объявить Игроку-Невидимке мат. Но тут белый король вдруг исчез с доски. На каком поле он стоял?

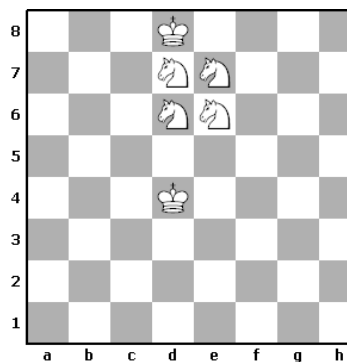


Кр d3

Кр d4

Кр с5

7. Тебе удалось, играя белыми, объявить Игроку-Невидимке мат. Как вдруг все чёрные фигуры побелели.



36

Запиши с помощью шахматной нотации, на каких полях должны стоять такие чёрные фигуры, чтобы в этой позиции был мат чёрному королю.

Кр d8, К d7, Ке7

Кр d8, К d7, Ке6

Кр d8, К d6, Ке7

Итоговая работа по шахматам за год

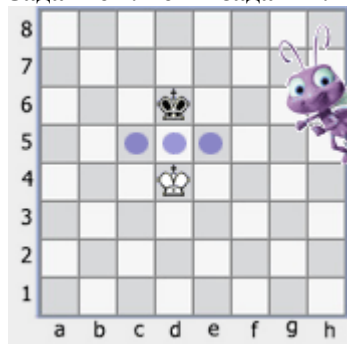
Задание 1. Напиши определения.

Вечный шах –

Пат –

Ключевые поля –

Задание 2. Реши задания.



Кружочками обозначены ключевые поля, а короли противостоят друг другу, то есть находятся в оппозиции. Кто первый попадет на одно из отмеченных полей?

37

Ответ:

2) Найди двойной шах. Ход чёрных.

Б: Крb7

Ч: Крс5, Кс6, Cd5

Ответ:

3) Мат в 1 ход

Б: Ла2, Лb7, Кр f2

Ч: Крг8

Ответ: _____

Задание 3. Напиши шахматный план для постановки линейного мата.

Шахматный план

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Задание 4. Напиши части шахматной партии. Основные моменты каждой части.

1. _____

2. Миттельшпиль -

3. _____

Ответы к итоговой работе за год по шахматам 4 класс (с ответами)

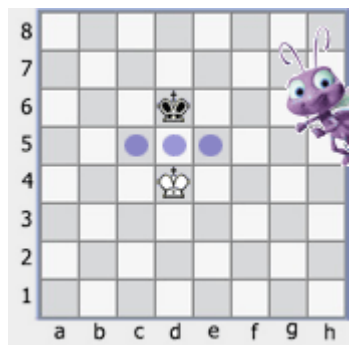
Задание 1. Напиши определения.

Вечный шах – постоянное нападение на короля, при котором атакующая сторона не может объявить мат, а защищающая сторона не может защитить своего короля.

Пат – позиция, при которой у короля слабой стороны, при своем ходе, нет ни одного доступного поля, но ему не объявлен шах.

Ключевые поля - это те поля, захватив которые сильнейшая сторона добивается победы.

Задание 2. Реши задания.



Кружочками обозначены ключевые поля, а короли противостоят друг другу, то есть находятся в оппозиции. Кто первый попадет на одно из отмеченных полей?

Ответ: Это, очевидно, зависит от очереди хода. Если ход белых - они вынуждены уступить одно из полей, например: 1.Крd4-с4 Крд6-е5 или 1.Крд4-е4 Крд6-с5. Если ход черных, то в подобном положении оказывается уже их король.

2) Найди двойной шах. Ход чёрных.

Б: Крb7

Ч: Крс5, Кс6, Cd5

Ответ: Кс6-а5++ или Кс6-д8++

3) Мат в 1 ход

Б: Ла2, Лb7, Кр f2

Ч: Крg8

Ответ: Ла2-а8х

Задание 3. Напиши шахматный план для постановки линейного мата.

Шахматный план

1. ВЫБРАТЬ край доски.

2. «ОТРЕЗАТЬ» короля (поставить **сторожа**). («1-й и 2-й пункты плана **«ВЫБРАТЬ – ОТРЕЗАТЬ»** вскоре можно объединить в один пункт).

3. ОТТЕСНИТЬ короля. **Сторож, метла.**

4. ПЕРЕБРОСИТЬ ладью.

Задание 4. Напиши части шахматной партии. Основные моменты каждой части.

1. Дебют – начало шахматной партии 10-15 ходов. Захват центра, вывод слонов и коней, короткая рокировка

2. Миттельшпиль – середина шахматной партии. Основная игра. Применение разных тактических приёмов (блокировка, завлечение, отвлечение, перекрытие и тп)

3. Эндшпиль – конец шахматной партии. Постановка мата сопернику.

Диагностическая карта уровня готовности к занятиям шахматами

Наименование объединения:

Педагог:

Вид диагностики: входная (форма-тестирование для 1- го года обучения)

Группа №

Год обучения:

Фамилия Имя	Вниманис	Образное мышление	Утомляемость	Эмоциональный настрой	Результаты тестирования учащемуся по каждому			Средний показатель результатов тестирования
					Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	
Итого в %:								
15 чел. –								
100%								
1 чел. = 6,67%								

Высокий уровень - В; Средний уровень - С; Низкий уровень - Н.

Приложение № 3

Диагностическая карта определения уровня освоения тем программы.

Наименование объединения _____

Педагог _____

Вид диагностики _____

Год обучения _____ 1 _____ Группа № _____

№ п/п	Знания и умения / учащиеся															15 чел. – 100%			
																1 чел. = 6,67 % Итого в %:			
		В.у.				С.у.				Н.у.									
		С	К	С	К	С	К	С	К	С	К	С	К	С	К	С	К		
1	Хорошо знать все ходы фигур																		
2	Знать шахматную нотацию																		
3	Знать сравнительную ценность фигур																		
4	Знать что такое «ШАХ», «МАТ», «ПАТ».																		
5	Знать общие принципы игры в начале партии																		
6	Знать правила поведения во время игры																		
7	Уметь ставить «МАТ» тяжелыми фигурами																		
Знать и уметь использовать тактические удары:																			
8	Связка																		
9	Двойной удар																		
10	Открытый шах																		
11	Двойной шах																		
12	Знать, как играть после дебюта																		
13	Знать простейшие правила игры в эндшпиле																		
14	Уметь играть шахматную партию																		

Знает и умеет: отлично - ; хорошо - ; удовлетворительно - ; В.У. – высокий уровень;

С.У. – средний уровень; Н.У. – низкий уровень; С – середина года; К – конец года.

Диагностическая карта определения уровня освоения тем программы

Наименование объединения _____

Педагог _____

Вид диагностики _____

Год обучения 2 _____ Группа № _____

41

№ п/п	Знания и умения / учащиеся													12 чел. – 100%					
														1 чел. = 8,33 %					
		В.у.				С.у.				Н.у.									
		С	К	С	К	С	К	С	К	С	К	С	К	С	К				
Уметь решать комбинации на различные темы:																			
1	Комбинации основные на диагональном действии слонов																		
2	Коневые комбинации																		
3	Пешечные комбинации																		
4	Тяжелофигурные комбинации																		
5	Комбинации с сочетание идей																		
6	Знать, как проводить атаку на короля																		
7	Знать технические приемы в эндшпиле: ладейном																		
8	Знать технические приемы в эндшпиле: ферзевом																		
9	Знать что такое открытые линии, 7-ая, 2-ая горизонталь и уметь ими пользоваться,																		
10	Играть шахматную партию с записью и часами																		

Знает и умеет: отлично - ; хорошо - ; удовлетворительно - ; В.У. – высокий уровень; С.У. – средний уровень; Н.У. – низкий уровень; С – середина года; К – конец года.

Диагностическая карта определения уровня освоения тем программы

Наименование объединения _____

Педагог _____

Вид диагностики _____

Год обучения 3 _____ Группа № _____

Год обучения 3 _____ Группа № _____

42

№ п\п	Знания и умения / учащиеся	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10 чел. – 100% 1 чел. = 10 % Итого в %:								
												В.у.		С.у.		Н.у.				
												С	К	С	К	С	К			
1	Тренировать технику расчета																			
2	Уметь решать комбинации на различные темы																			
Знать темы шахматной стратегий:																				
3	Пешечный центр																			
4	Подрыв пешечного центра																			
5	Фигуры против пешечного центра																			
Знать технические приемы																				
6	Легкофигурных эндшпилей																			
7	Ладейных эндшпилей																			
8	Пешечных эндшпилей																			
9	Уметь работать самостоятельно с шахматной литературой																			
10	Уметь играть в шахматном турнире с записью и часами																			

Знает и умеет: отлично - ; хорошо - ; удовлетворительно - ; В.У. – высокий уровень; С.У. – средний уровень; Н.У. – низкий уровень; С – середина года; К – конец года.

Диагностическая карта определения уровня освоения тем программы

Наименование объединения _____

Педагог _____

Вид диагностики _____

Год обучения 4 _____ Группа № _____

№ п\п	Знания и умения / учащиеся	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10 чел. – 100% 1 чел. = 10 % Итого в %:								
												В.у.		С.у.		Н.у.				
												С	К	С	К	С	К			
1	Уметь изучать теорию дебюта																			
2	Уметь самостоятельно анализировать позицию																			
3	Решать композиционные позиции с основными тактическими приёмами в три, четыре, пять ходов.																			
4	Знать темы шахматной стратегии (разноцветные слоны в миттельшпиле, форпост на открытой и полуоткрытой линии, борьба за открытую линию, роль центра при фланговых операциях).																			
5	Знать, как использовать борьбу фигуры против пешек в эндшпиле.																			
6	Знать, как использовать лучшее пешечное расположение в эндшпиле.																			
7	Знать основные положения Шахматного кодекса РФ.																			

Знает и умеет: отлично - ; хорошо - ; удовлетворительно - ;

В.У. – высокий уровень; С.У. – средний уровень; Н.У. – низкий уровень; С – середина года; К – конец года.

Приложение № 4

Диагностическая карта уровня результативности конкурсов решения задач

Наименование объединения _____
 Педагог _____
 Вид диагностики _____
 Год обучения _____ Группа № _____

Фамилия участников	№№ конкурсов										Общий итог	Место				
	№ 1	№ 2	№ 3	№ 4	№ 5	Сумма за 1-е полугодие	№ 6	№ 7	№ 8	№ 9			№ 10	Сумма за 2-е полугодие		
15 чел. – 100%	Итого в %	высокий уровень														
1 чел. = 6,67 %		средний уровень														
		низкий уровень														

Высокий уровень - В ; Средний уровень - С ; Низкий уровень - Н

Приложение № 5

Таблица исследования уровня воспитанности обучающихся творческого объединения «Мир шахматы»

Наименование объединения _____
 Педагог _____
 Вид диагностики _____
 Год обучения _____ Группа № _____

№п /п	Ф.И. учащегося	Отношение к старшим		Отношение к сверстникам		Самооценка	
		Вежливость и общение	Доброжелательное отношение к старшим	Активное участие в совместной деятельности	Уважение сверстников	Лидерские качества	Уверенность в себе

Краткий словарь шахматных терминов

Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (менее 15 минут каждому на всю партию). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или получивший мат).

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (15-60 минут каждому на всю партию).

Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль h).

Вечный шах — ситуация, в которой одна из сторон при помощи серии шахов добивается ничьей из-за повторения ходов.

Вилка — ход, после которого под боем оказываются две и более незащищенные фигуры противника.

Гамбит — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).

Двух слонов преимущество — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя слонами, а противная сторона — слоном или конем, либо двумя конями. Особенно данное преимущество сказывается в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет использовать их в полную силу.

Дебют — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развертывание) сил.

Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

Детский мат — мат в дебюте, который может объявить любая сторона. Основная идея - объявить мат ферзем и слоном на поле f7 (f2).

Дурацкий мат — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.

Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабой стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трехходовки и многоходовки.

Зевок — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.

Качество — «вес», отличающий тяжелую фигуру от легкой; «выиграть качество» или «пожертвовать качество» означает операцию, при которой один из игроков выигрывает (или жертвует) ладью, отдав (получив) за нее легкую фигуру.

Ловушка — один из приемов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку рассчитывает на

47 опрометчивость противника, который соблазнится

«отравленной» пешкой или оставленным под боем ферзем
и

получит «взамен» мат или потерпит существенный материальный урон.

Мат Легалья — матовая конструкция, предполагающая жертву ферзя и объявление мата тремя легкими фигурами (схема этой конструкции: 1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 Cg4 4.Kc3 h6 5.K:e5! C:d1?? 6.C:f7+ Кре7 7.Kd5x). Название мата происходит от имени Кермюр Сира Де Легалья, впервые осуществившего данный мат в практической партии против кавалера Сен-Бри (1787, Париж, кафе «Режанс»). Правда, ход K:e5 Легаль делал при черном коне на c6, и Сен-Бри мог выиграть, взяв не ферзя на d1, а коня на e5.

Мат — ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.

Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонтальных), который ставится тяжелыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями). Мат спертый — мат, объявляемый конем, при котором матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками. Мат эполетный — мат, объявляемый ферзем, при котором матуемый король с двух сторон ограничен собственными ладьями ("эполетами") (например, белый ферзь с e6 матует черного короля на e8, а черные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

Материал — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала для получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

Мельница — типовая комбинация с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной.

Миттельшпиль — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

Ничья — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по полочка.

Нотация шахматная — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход, и поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращенной нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — черная ладья сделала ход на поле g7).

Пат — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

План — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, миттельшпиль и эндшпиль. План формируется на основе динамичной оценки позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т.п.

Позиция — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

Поле — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт»,

49 «клетка шахматной доски». Обладание ключевыми полями в

данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. «Слабое» поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля). Превращение «слабое» — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. При этом «слабое» превращение может быть сильнейшим ходом.

Прходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

Преимущество — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен легкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, легкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т.п.).

Рокировка — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 при короткой рокировке или c1 при длинной), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король. Рокировка может производиться только, если ни ладья ни король до рокировки не делали ходов, и ни одно из полей между полями, занимаемыми королем и ладьей, (включая и эти два поля) не находится под боем и не занята другими фигурами.

Ряд — то же, что и горизонталь. «Обжорный» ряд - вторая (для черных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых тяжелые фигуры могут «полакомиться» пешками.

Связка — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после ее хода поле, на котором стоит король, будет атаковано.

Стратегия шахматная — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т.п.).

Тактика шахматная — система приемов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приемам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства («отвлечение», «завлечение», «уничтожение защиты» и пр.).

Темп — 1) ритм игры. 2) получение лишнего

Турнир — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет друг с другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьевки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).

Фаланга — пешечная цепь.

Фланг — край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h. Королевский фланг — фланг, ближний к королю в

начале

шахматной партии, на вертикалях f, g, h. Ферзевый фланг — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

Форточка — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, «сделать форточку» — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия «форточки» принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для черных) горизонтали.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

Цейтнот - нехватка времени на обдумывание хода, обычно встречается в конце партии.

Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

Часы шахматные — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. Двойной шах — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

Шахматная композиция — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

Шахматная фигура: Конь, Король, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь.
Легкая фигура — легкой фигурой называют коня или слона. Тяжелая фигура — тяжелой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

Шахматы Фролова (королевские шахматы, кингчесс) — разновидность шахматной игры, придуманная А.Фроловым. Игра начинается на пустой доске. Противники поочередно выставляют на доске свой комплект фигур (свои пешки — только на своей половине доски). «Обычная» игра начинается, когда все фигуры поставлены на доску.

Эндшпиль — заключительный этап шахматной партии.

Этюд шахматный — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).