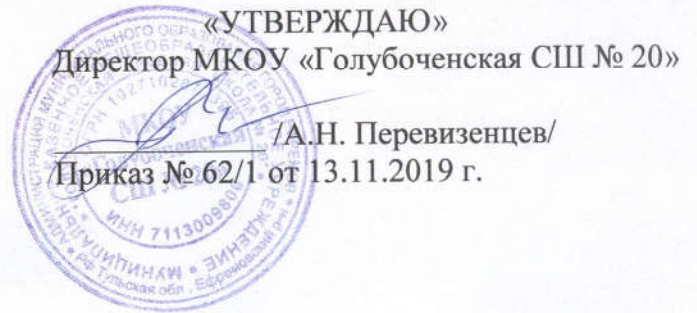


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Голубоченская средняя школа № 20»

Рассмотрена и принята на педагогическом совете  
Протокол № 3 от 07.11.2019 г.



# Дополнительная общеразвивающая программа «Шахматы»

Направленность: физкультурно-оздоровительное

Срок реализации: 1 год

Возраст учащихся: 7 – 17 лет

Составитель: Колетвинов Н.М.

Должность: педагог дополнительного образования

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная дополнительная общеразвивающая программа является приложением образовательной программы дополнительного образования.

**Программа составлена на основе следующих нормативных документов:**

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ».
4. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010 года № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях».
5. Устава МКОУ «Голубоченская СШ № 20»

Так как формирование разносторонне развитой личности - сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе общеобразовательной школы, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, рассказов и др.

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

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. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: “Разумом одерживать победу”.

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших 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.

Работа с детьми по данной программе наряду с теоретическими и практическими занятиями в группах, проходит и индивидуально для лучшего усвоения материала. Программа интегрирована с графиком соревнований, что позволяет учащимся в полной мере проявить полученные теоретические знания на практике, а так же выявить недостатки в подготовке. Занятия многообразны по своей форме – помимо лекций, бесед, игровых занятий и выполнения упражнений по пройденной теме, это и сеансы одновременной игры с руководителем, и конкурсы по решению задач, этюдов, турниры, игры различного типа на шахматную тематику, учащиеся готовят доклады по истории шахмат, проводятся анализы сыгранных на ответственных турнирах партий.

**Цель программы** – организация полноценного досуга учащихся через обучение игре в шахматы.

Достигаются указанные цели через решение следующих задач:

- познакомить с историей шахмат,

- дать учащимся теоретические знания по шахматной игре и рассказать о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения.
- привить любовь и интерес к шахматам и учению в целом,
- научить анализировать свои и чужие ошибки, учиться на них, выбирать из множества решений единственно правильное, планировать свою деятельность, работать самостоятельно,
- научить уважать соперника,
- развить логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности,
- ввести в мир логической красоты и образного мышления, расширить представления об окружающем мире.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Программа предусматривает 35 часов по 1 часу в неделю. В кружке занимаются дети младшего, среднего и старшего школьного возраста. В кружок принимаются все желающие. На первых занятиях проходит начальная диагностика знаний, умений и навыков по шахматной игре, по результатам которой учащиеся распределяются в ту или иную группу. В первой группе совершенствования занимаются ребята, знающие основы тактики и стратегии игры, владеющие фундаментальными знаниями по теории игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле, а также имеющие некоторый игровой опыт. Во второй группе совершенствования занимаются учащиеся, уверенно владеющие тактическими приемами, умеющие выстраивать стратегические планы, знающие основные дебюты, имеющие опыт выступления в соревнованиях разного уровня и имеющие спортивный разряд по шахматам не ниже третьего.

### **Планируемые результаты освоения учащимися программы.**

К концу обучения учащиеся должны

#### **знать:**

- Шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.
- шахматные правила FIDE;
- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют*, *миттельшпиль*, *эндшпиль*, *темп*, *оппозиция*, *ключевые поля*.
- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.
- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

#### **уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия:

- **личностные результаты** – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;
- **метапредметные результаты** – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- **предметные результаты** – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

- *определять и высказывать* простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

### **1. Регулятивные УУД:**

- *Определять и формулировать* цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- Учить *высказывать* своё предположение (версию) на основе данного задания, учить *работать* по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности на занятии.

### **2. Познавательные УУД:**

- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
  - Перерабатывать полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды.
- Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

### **3. Коммуникативные УУД:**

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать и понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Результаты проверки фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио.

### Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| №<br>п/п      | Наименование раздела           | Количество<br>часов (всего) | Из них (количество часов) |                         |
|---------------|--------------------------------|-----------------------------|---------------------------|-------------------------|
|               |                                |                             | Теоретические<br>занятия  | Практические<br>занятия |
| 1             | Организационное занятие        | 1                           | 1                         | -                       |
| 2             | Правила игры                   | 5                           | 3                         | 2                       |
| 3             | Тактика игры                   | 4                           | 3                         | 1                       |
| 4             | Стратегия игры                 | 3                           | 2                         | 1                       |
| 5             | Эндшпиль                       | 6                           | 4                         | 2                       |
| 6             | Дебют                          | 6                           | 4                         | 2                       |
| 7             | Конкурсы решения задач, этюдов | 5                           | 5                         | -                       |
| 8             | Сеансы одновременной игры      | 3                           | 2                         | 1                       |
| 9             | Соревнования                   | 1                           | -                         | 1                       |
| 10            | Итоговое занятие               | 1                           | 1                         | -                       |
| <b>Итого:</b> |                                | <b>35</b>                   | <b>25</b>                 | <b>10</b>               |

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | <p><b>Организационное занятие.</b></p> <p>Шахматы – спорт, наука, искусство. Краткая история шахмат. Различные системы проведения шахматных соревнований. Геометрические мотивы траектории перемещения шахматных фигур. Ходы и взятие ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связки «и», «или», «не». ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей. Ограничение подвижности фигур. Моделирование на шахматном материале. Рокировка, правила ее выполнения.</p> <p>Знакомство с детьми. Постановка задач на год. Правила техники безопасности. Место шахмат в мировой культуре. Роль шахмат в воспитании и развитии личности особенности психологической подготовки юного шахматиста. Понятие о здоровом образе жизни. Сильнейшие юные шахматисты мира.</p> |
| 2. | <p><b>Правила игры.</b></p> <p>Шахматная доска. Поля, линии, их обозначения. Легенда о возникновении шахмат. Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция, запись позиции. Первоначальные понятия. Запись партий. Мат, ничья. Относительная ценность фигур. Правила турнирного поведения. Правило «тронул-ходи». Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат». Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат». Сходства и различия понятии «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей.</p> <p><b>Практическая работа:</b> упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур; упражнения на запоминание правил шахматной нотации, игры с ограниченным набором фигур, простейшие этюды.</p>                                        |
| 3. | <p><b>Тактика игры.</b></p> <p>Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций, решение тематических этюдов. Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество.</p> <p><b>Практическая работа:</b> решение арифметических задач (типа «Укого больше?») и логических задач («Какая фигура ценнее?»)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 4. | <p><b>Стратегия игры.</b></p> <p>Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 5. | <p><b>Эндшпиль.</b></p> <p>Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами.</p> <p>Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач. Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля. Ключевые поля. Правило квадрата. Этюд Рети. Роль аппозиции. Отталкивание плечом. Треугольник. Прорыв. Игра на пат.</p> <p>Ладейный эндшпиль. Ладья и пешка против пешки. Позиция Филидора, принцип Тарраша, построение моста, активность фигур.</p> <p><b>Практическая работа:</b> отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.</p>                                                                                                                                                                                                                                          |
| 6. | <p><b>Дебют.</b></p> <p>Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания.</p> <p>Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок. Классификация дебютов. Мобилизация фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка), борьба за центр. Роль и оптимизация работы фигур в дебюте. Гамбит, пункт f2 (f7) в дебюте. Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | <p>Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах.</p> <p><b>Практическая работа:</b> анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 7.  | <p><b>Конкурсы решения задач, этюдов.</b> Понятие о позиции. Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса. Понятие о варианте. Логическая связка «если, то ...». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости. Форпост. Позиция короля. Атака на короля. Централизация. Овладение тяжелыми фигурами 7(2) горизонтально. Вскрытие и запирание линии. Блокада.</p>                                                                                                                      |
| 8.  | <p><b>Сеансы одновременной игры.</b> Проведение руководителем кружка сеансов одновременной игры с последующим разбором партий с кружковцами.</p> <p>Матование двумя ладьями, королем и ладьей как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегия и тактика оттеснения одинокого короля на край доски. Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля. Управление качеством матования.</p> <p><b>Практическая работа:</b> решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах.</p> |
| 9.  | <p><b>Соревнования</b> Показательные выступления наиболее успешных учащихся. Презентация успехов юных шахматистов с приглашением родителей учащихся. Конкурс на решение шахматных задач; шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 10. | <p><b>Итоговое занятие.</b> Подведение итогов года. Планы на следующий год.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

### *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”**– важнейшая игра курса. 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 интересными 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.

### ***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 пешкоеда”. 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.