

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ШКОЛА № 58 ГОРОДСКОГО ОКРУГА ДОНЕЦК»
ДОНЕЦКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ

РАССМОТРЕНА
на заседании ШМО классных
руководителей
Протокол от 26.08.2026 № 7

СОГЛАСОВАНА
на заседании
педагогического совета
Протокол от 28.08.2026 № 7

УТВЕРЖДАЮ
Директор
БОУ «Школа № 58 г.о. Донецк»
О.А. Тенинчева



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Шахматы»

для обучающихся 5-6 классов

Донецк – 2026

1. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Данная Программа предусматривает достижение определённых результатов: личностных, метапредметных и предметных.

Личностные результаты освоения Программы - отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала. Это:

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения Программы - характеризуют уровень сформированности *универсальных учебных действий: познавательных, коммуникативных и регулятивных.*

Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение воспроизводить по памяти информацию;
- умение устанавливать причинно - следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;

- умения учитывать позицию партнёра (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи. **Регулятивные УУД:**
- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения Программы - характеризуют умение и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного предмета «Шахматы».

В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по Программе обучающиеся должны приобрести:

- знания о роли физической культуры для укрепления здоровья человека (физического, интеллектуального и духовно-нравственного), о её позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учёбы и социализации;
- знания о истории развития шахмат, характеристика роли шахмат и их значения в жизнедеятельности человека, её места в физической культуре и спорте;
- знания в области терминологии шахматной игры, их функционального смысла и направленности действий при закреплении изученного шахматного материала в двигательной активности;
- умение участвовать в интеллектуально - физкультурной деятельности (интеллектуально
- спортивных динамичных играх, подвижных играх разнообразной интенсивности, соревнованиях и турнирах, спортивных эстафетах и шахматных праздниках- навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры и подвижных игр.

Планируемые предметные результаты.

К концу первого учебного года обучающиеся должны:

- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзём и королём;
- овладеть способом «взятия на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала и до конца с записью своих ходов и ходов соперника.

2.Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы»

- Настоящая программа включает два основных раздела:

- - Теоретические основы и правила шахматной игры
- - Практико-соревновательная деятельность
 - **Теоретические основы и правила шахматной игры (2 часа)**

История шахмат (2 ч)

- История зарождения и развития шахматной игры, ее роль в современном обществе. Чемпионы мира по шахматам. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты.

Базовые понятия шахматной игры (28 ч)

- Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

- Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король); ход и взятие каждой фигурой, нападение, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, основные тактические приемы; шахматная партия, запись шахматной партии.

Практико-соревновательная деятельность (4 часа)

- Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги, соревнования, шахматные праздники.

1. Шахматная доска и фигуры

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.

Шахматная доска. Поля, линии, их обозначения. Легенда о возникновении шахмат. Шахматные фигуры и их обозначения. Позиция, запись позиции.

Практическая работа: тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

2. Ходы и взятие фигур

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.

Практическая работа: 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.

3. Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат»

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.

Практическая работа: решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов.

4. Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен

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.

Практическая работа: решение арифметических задач (типа «Укого больше?») и логических задач («Какая фигура ценнее?»)

5. Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта

Понятие о дебюте. 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.

Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах.

Практическая работа: анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.

6. Особенности матования одинокого короля

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.

Практическая работа: решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах.

7. Тактические приемы и особенности их применения

Слабость крайней горизонтали, двойной удар, открытое нападение, связка, виды связки и защита от нее. Завлечение, отвлечение и разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты. Сквозное действие фигур (рентген). Перегрузка. Комбинаторика в шахматах. Понятие о комбинации. Комбинации на мат и достижение материального перевеса. Мельница как алгоритм с циклами. Эстетика шахматных комбинаций.

Практическая работа: решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную темы; участие в турнирах.

8. Начальные сведения об эндшпиле

Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля. Ключевые поля. Правило квадрата. Этюд Рети. Роль аппозиции. Отталкивание плечом. Треугольник. Прорыв. Игра на пат.

Ладейный эндшпиль. Ладья и пешка против пешки. Позиция Филидора, принцип Тарраша, построение моста, активность фигур.

Практическая работа: отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

9. Начальные сведения о миттельшпиле

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 запирающие линии. Блокада.

Практическая работа: отработка на практике миттельшпиля.

10. Подведение итогов года

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).

3. Материально-техническое обеспечение.

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;
- шахматные часы – 2 штуки;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками – 4 шт.

4. Тематическое планирование.

№ п/п	Темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Шахматная доска и фигуры	2	1	1
2.	Ходы и взятия фигур	4	2	2
3.	Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат»	5	3	2
4.	Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен	4	2	2
5.	Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта	5	3	2
6.	Особенности матования одинокого короля	3	1	2
7.	Тактические приемы и особенности их применения	4	2	2
8.	Начальные сведения об эндшпиле	3	2	1
9.	Начальные сведения о миттельшпиле	3	2	1
10.	Подведение итогов года	1	-	1
	Итого	34	20	48

1. Календарно-тематическое планирование.

№п/п занятия	Тема занятия	Содержание	Кол-во часов	Дата
1	Шахматная доска.	Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котята-хвастунишки».	1	
2	Шахматная доска.	Положение доски между партнёрами. Горизонтальная линия. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль» и др.	1	
3	Ходы и взятия фигур	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали.	1	
4	Ходы и взятия фигур	Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагональ. Короткие диагонали.		
5	Ходы и взятия фигур	Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагональ. Короткие диагонали.		
6	Ходы и взятия фигур	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Поиграем – угадаем», «Диагональ» и др.		
7	Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат»	Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и двойной шах. Понятие «мат».		
8	Цель и результат	Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Открытый и		

	шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат	двойной шах. Понятие «мат».		
9	Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат	Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат».		
10	Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат	Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат».		
11	Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат	Сходства и различия понятии «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей.		
12	Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен	Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности.		
13	Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен	Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество.		
14	Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен	Решение арифметических задач (типа «У кого больше?»)		
15	Ценность шахматных фигур. Нападение, защита и размен	Решение логических задач («типа «Какая фигура ценнее?»)		
16	Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания	Понятие о дебюте. Классификация дебютов.		

	дебюта			
17	Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта	Мобилизация фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка), борьба за центр.		
18	Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта	Понятие о шахматном турнире.		
19	Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта	Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Правила поведения в соревнованиях. Спортивная квалификация в шахматах.		
20	Понятие о дебюте. Общие принципы разыгрывания дебюта	Игровая практика; анализ учебных партий		
21	Особенности матования одинокого короля	Матование двумя ладьями, королем и ладьей как игры с выигрышной стратегией.		
22	Особенности матования одинокого короля	Решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах.		
23	Особенности матования одинокого короля	Решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах.		
24	Тактические приемы и особенности их применения	Слабость крайней горизонтали, двойной удар, открытое нападение, связка, виды связки и защита от нее. Завлечение, отвлечение и разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты.		
25	Тактические приемы и особенности их применения	Сквозное действие фигур (рентген). Завлечение, отвлечение и разрушение пешечного прикрытия короля, освобождение пространства, уничтожение защиты.		

26	Тактические приемы и особенности их применения	Понятие о комбинации. Комбинации на мат и достижение материального перевеса.		
27	Тактические приемы и особенности их применения	Решение тестовых позиций, содержащих тактические удары на определенную и на неизвестную темы; участие в турнирах.		
28	Начальные сведения об эндшпиле	Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля.		
29	Начальные сведения об эндшпиле	Ключевые поля. Правило квадрата. Этюд Рети.		
30	Начальные сведения об эндшпиле	Роль аппозиции. Отталкивание плечом. Треугольник. Прорыв. Игра на пат.		
31	Начальные сведения о миттельшпиле	Понятие о варианте. Логическая связка «если, то ...». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости.		
32	Начальные сведения о миттельшпиле	Понятие о варианте. Логическая связка «если, то ...». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости.		
33	Начальные сведения о миттельшпиле	Форпост. Позиция короля. Атака на короля.		
34	Турниры между учащимися	Отработка на практике умений играть		

5. Список литературы

1. *Пожарский В.А.* Шахматный учебник / В.А. Пожарский. – М., 1996.
2. *Майзелис И.* Шахматы. / М.: Детгиз, 1960.
3. *Нимцович А.* Моя система. / М: ФиС, 1984.
4. *Сухин И.* Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
5. *Сухин И.* Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;

Приложение 1.

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 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.

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 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.